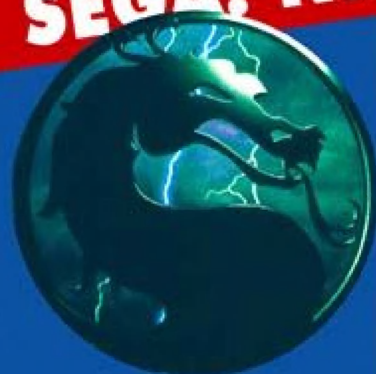
94/3

179FT

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

JOYPAD

SEGA! NINTENDO! CD³²! 3DO! JAGUAR!



SEGA
SILPHEED
TOMCAT ALLEY
SKICHIN
DUNE II
ALADDIN

NINTENDO
MORTAL COMBAT II
LEGEND

CD³²
SOCCER KID
DIGGERS



POSZTER MELLÉKLET

A NOVOTRADE 2C KFT TÁMOGATÁSÁVAL



JOY

NEWS

Lassan, ha jól számolunk, akkor a harmadik számunkat tartjátok a kezetekben.

Tudjuk nem olyan nagy ez a szám, azonban mi úgy érezzük, hogy azért sikerült már letenni valamit az asztalra.

A laphoz érkező visszajelzések mind kedvezőek, bár már itt is kezdi felütni a fejét a gépek párharca. Olvasóink egy bizonyosrésze ezt, vagy azt tartja éppen túl soknak az újságban. Mi úgy gondoljuk, hogy nagyjából egészséges az arány a gépek között amivel foglalkozunk, ha komolyabb igények merülnek fel, akkor úgyis változtatni fogunk az egyes géptípusokra szánt oldalak számán.

Egyébként szeretnénk, ha egy kicsit jobban beleszólnátok az újság készítésébe, ötleteiteket, javaslataitokat várjuk a JOYPAD címére.

Ismét volt E.C.T.S., a konzolos gépek játék kínálatáról szóló 6 oldalas írásunk valószínűleg segítségére lesz mindenkinek, hiszen lassan elérjük azt a szintet, hogy a külföldi megjelenéssel egyidőben itthon is lehet majd kapni a játékokat.

Erre egyébként nagyon jó példa volt a mostani számban tesztelt Mortal Kombat II is, mely ráadásul nagyon nagy sikert aratott a MD és SNES tulajdonosok körében.

Nem rossz a játék, a szerkesztőség több tagja is Mortal őrületbe esett, amikor meglátta ezt a játékot.

GURU Team



TARTALOM









PAD

'94 OKTÓBER

A JOYPAD postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/505

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Eredeti lapterv:
Szikszai Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik havonta, ára 179 Ft.
Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, PC & MODEL 2000, Mikro C Bt, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

Előfizetési díj:
3 szám: 507 Ft,
6 szám: 1014 Ft,
12 szám: 2028 Ft.

Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készül.

ISSN 1218-3504

A szerkesztőség címe:
1149 Budapest, Buzogány u. 4.

Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.
Nyomdai munkálatok:
Zrínyi Nyomda, Budapest
84.2556/3-6622
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

NEWS

21st Century

A cég inkább az Amiga CD^{32} vonalat támogatja fejlesztéseiben, ez látszik a megjelenő játékokban is. A sort a **Marvin's Marvellous Adventure** nyitja úgy októberben tájékán, az aranyos mászkálós játék valószínűleg mindenkinek tetszeni fog.

A Jaguar tulajok vehetik a kezükbe novemberben a **Pinball Fantasiest**, mely 16 bites hangjával és 32000 színű grafikájával valószínűleg igen szépen fog kinézni.

Utoljára maradt a legjobban várt program, a **Pinball Illusions**, mely szintén novemberben fog megjelenni CD^{32}-re. Nagyon sok újítás várható a játékban, többek között a multiball funkció. Nagyon várjuk a sorozat harmadik részét, reméljük cool lesz.

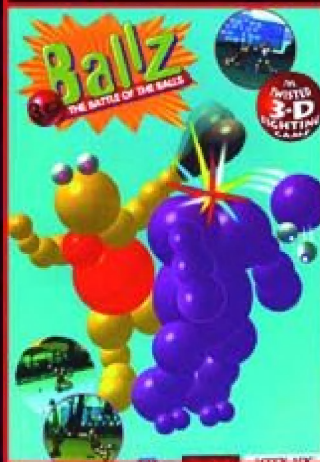
Accolade

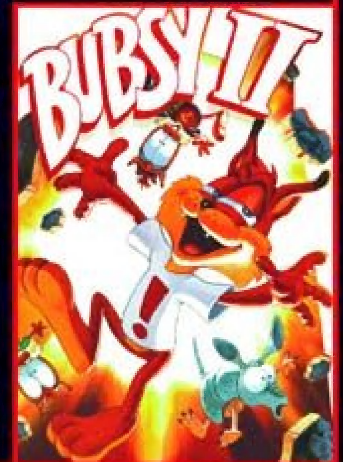
A megjelenő Accolade játékok sorát a **Ballz** (MD) fogja nyitni, mely valószínűleg a napokban jelenik meg. Nagyon érdekes a játék, mert golyókból álló emberkékkel harcolhatunk benne, bizton állíthatom, hogy igencsak furcsa pozitúrákat és verekedési fogásokat láthatunk a játékban.

A következőjáték a **Zero Tolerance** (MD) lesz, erről már olvashattatok az előző szám hírei között.

Bubsy (MD, GG, SNES) ki igencsak népszerű a játékosok között már a második részhez érkezett. Az aranyos figurára most is természetesen rengeteg veszély leselkedik, se szeri se száma a megoldandó rejtvényeknek sem, mindenesetre igencsak jó programra számíthatunk.

Utoljára maradt az **Unnecessary Roughness '95** (MD), mely a szokásos rögbi lesz, remélhetőleg egy kicsit feljavítják a fiúk az előző évi verziót.





Activision

Az Activision közelgő legnagyobb durrantása a **Pitfall** (MD, MCD, SNES) lesz. A kiváló mászkálós ügyességi játékban főhősünket, mint azt már névből bizonyára kitaláltátok egy őserdei környezetben kell irányítanunk. Nagyon sok veszély leselkedik ránk, rengetek természetes és mesterséges akadály kerül utunkba. Mindenesetre szuper a játék megvalósítása, élvezetes órákra számíthatunk a gépünk előtt.

Novemberben jelenik meg a **Radical Rex** és az **X-Kaliber 2097** is, melyekről már az előző ECTS beszámolóban írtunk némi infót.





Code-masters

Ismét nem csalatkoztunk a Codemasters felhozatalában, rengeteg játék van készülődőben.

A sort a szeptember végén már megjelent **Dizzy Enchanted Worlds** nyitja CD^{32}-ön. Ezenkívül csak MD és GG játékokkal találkozhatunk a cégnél, úgy látszik ez a fő vonal.

A **Psycho Pinball** (MD) és a **MicroMacnines II** (MD) egyaránt nagy durrantásnak néz ki, szerintem mindkét játék nagy sikerre számíthat a novemberi megjelenésekor.

A GG tulajdonosoksorban a következő játékokat vehetik a kezükbe: **Pete Sampras Tennis** (október), **SS Lucifer - Man**





Domark

Mióta találkoztunk a Domarkkel előkészületbe került náluk egy pár új program. Kezdjük talán az F1-el (MD, GG, SNES), mely mint sejteni lehet a Forma 1 világába kalauzolja el a tisztelt konzol tulajdonosokat. A szépen kivitelezett programmal valószínűleg hosszú órákat fogunk tekeregni a világ különböző versenypályáin.



Pinball Pinball hátán, a Domark sem akart lemaradni, így hát itt a **Wizard Pinball** (GG), mely egy igazi asztal varázsát igyekszik elénk varázsolni. Remélhetőleg sikerülni is fog neki, a fejlesztők és persze mi is ebben bízunk.

Utoljára maradt a **Bloodshot** (MD,MCD), mely 2049-ben játszódik. Mi egy Elite Trooper karakterébe bújunk bele, kibe is egy Batlle Frenzy Chip-et építettek be. 12 küldetést kell megoldanunk a játék során és garantálom, hogy egyik sem lesz különösebben könnyű.

Electronic Arts

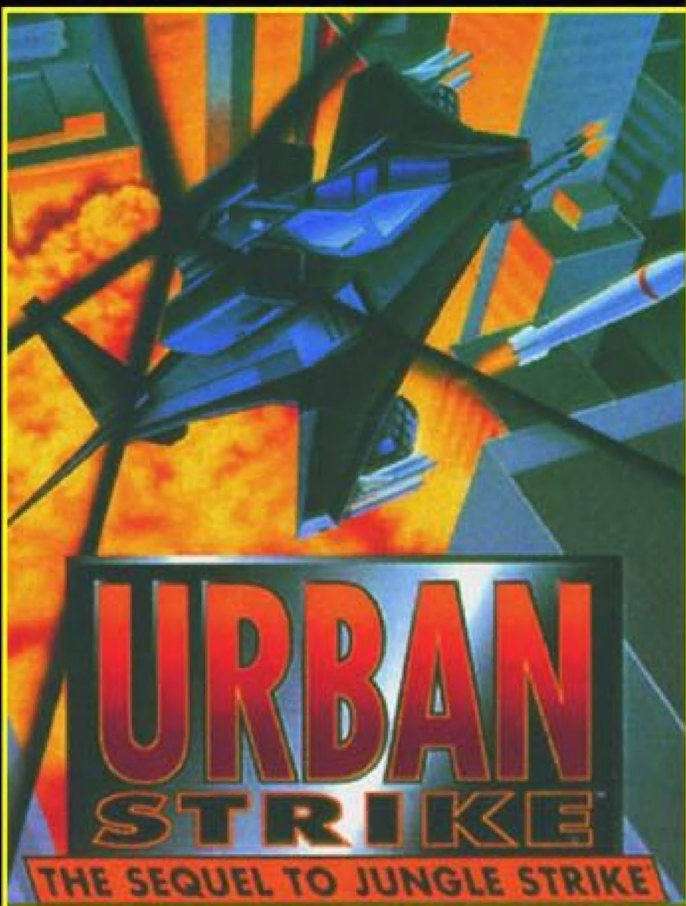
Kezdjük el gyorsan bemutatni a céget, mert annyi programot jelentetnek meg, hogy nem is végzünk vele egyhamar. Vegyük előre a 3DO fejlesztéseket szép sorban. A **Sherlock Holmes**-ban a nagy detektívvel együtt kell megoldanunk rengeteg zavaros ügyet. A **Slayer** és a **Theme Park** is nagysikerre számíthat, az utóbbit már jól ismerjük más számítógépről. A **3D Atlas** egy kiválóan megtervezett világtérkép lesz, garantálom, hogy nem lapozgatott még senki hasonló alkotást. A **FIFA International Soccer** is megjelenik 3DO-ra, valószínű, hogy igencsak el fog minket kápráztatni a játék. Mostpedig csak felsorolásképpen még négy 3DO játék: **Driving Need for Speed, Syndicate, Space Hulk** és a nagyon várt **Magic Carpet**, mely korszakalkotó játék lesz a maga nemében.

Következzenek most pedig a SEGA-s játékok, mivel a cég nem foglalkozik Nintendo-s fejlesztéssel. A sort az **Urban Strike** nyitja meg, mely a Desert Strike egyenes ági leszármazottja, azzal a különbséggel, hogy egy városban kell röpködnünk.

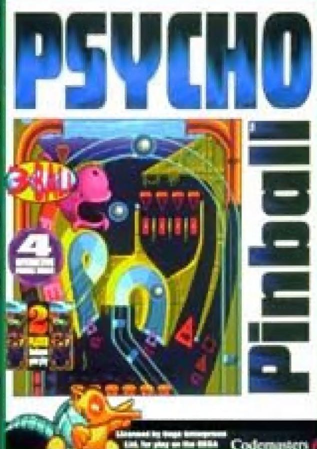
A **FIFA Soccer** több SEGA-s géptípusra is elkészül, remélhetőleg a cégtől megszokottkiváló minőségben.

Itt van még a sportjátékok közül a **Madden NFL '95** és a **PGA Tour III**, mindkét programnak vannak már hagyományai, reméljük elég sokat újítottak rejtuk a fiúk.

Utoljára a **Swedish League Hockey** fog minket szórakoztatni a tél derekán a már említett **Theme Park**-kel együtt, mindkét program nagy sikerre számíthat SEGA-s barátainknál.

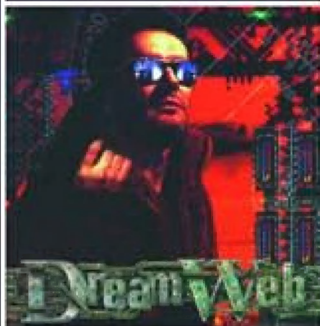


Overboard (október), és utolsónak egy új játék, melyről még nem ejtettünk egy szót sem, az **Ernie Els Golf**, mely a jól bevált Codemasters hagyományokat eleveníti fel egy kellemes golf program keretein belül.



Empire

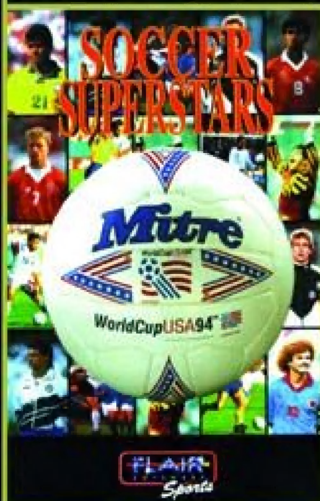
Az Empire felhozatala igen szegényesnek mondható a konzolok területén, mindössze a **Dreamweb** jelenik meg CD[32]-re októberben. A kalandjátéknak kategorizált program, természetesen a jövőbe kalauzol el bennünket, egy városba, ahol rengeteg megoldandó feladat vár Ryanra. Nagyszerű grafikát, animáció hegyeket ígérnek a programmal kapcsolatban.



Flair

A Flair elég tűrhető játékokat szokott csinálni, reméljük nem csalódunk majd a **Whizz**-ben (CD32), mely csuda aranyos mászkálós játék lesz. Egy cilinderes nyuszival kell járkálnunk keresztül kasul, miközben mindenféle logikai, és egyéb akadályt gördítenek elénk a programozók.

A másik Flair játék a **Soccer Superstars** (CD[32]) lesz. A 3D-s, rotoscope eljárással készült játékra nagyon kíváncsiak vagyunk, reméljük jó lesz a játék.





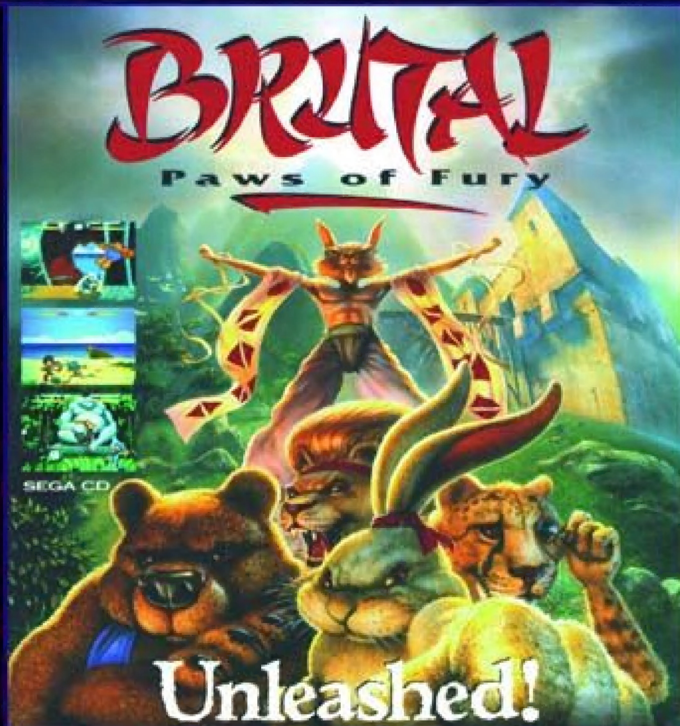
Gametek

A CD[32] tulajok két programot vehetnek a kezeikbe a cégtől, az egyik **Frontier** folytatása lesz, míg a másik a PC-n már megjelent **Star Crusader**. Az utóbbi lesz inkább az, ami érdeklődésre tarthat számot, mert a Frontier nem igazán aratott sikert eddig.

A Star Crusader egy jó kis lövöldözősjáték, melyben mindenféle ártó szándékú ellenséget kell kinyúvasztanunk.

A **Yogi Bear** (SNES) sorozat legújabb darabjában, 20 pályán kell segítenünk a macinak, hogy minnél több elemózsiát gyűjtsön be a turistáktól.

Nagyon aranyos figurákkal kell harcolnunk a **Brutal - Paws of Fury** (MCD) nevű programban. Sajnos, mint itt kiderül, a rajzolt kedves állatfigurákat sem kerüli el a durva verekedő sportok áradata. Reméljük azért a játékba csempészett sok homor, egy kicsit tompítani fogja a harc élét.



A második világháború harcaiba nyerünk egy kis betekintést, a **Carriers Ace**-sel (SNES), mely december tájékán fog feltűnni a láthatáron. Több vadász és bombázó típus közül választhatunk a játékban, valószínűleg mindegyikkel nagy élmény lesz a repülés.

Utoljára, de nem utolsó sorban, november magasságában várható a **Full Throttle Racing**, mely motoros program lesz. Minden erőnkre, ügyességünkre és kitartásunkra szükség lesz, ebben a nem mindennapi játékban.

Gremlin

A Gremlin is csak CD[32]-re fejleszt a konzolok közül. Elsőként a **LitilDivil**-ről érdemes megemlékezni, mely egy nagyon jól megírt kaland-ügyességi játék, ahol is egy kis ördögöt kell irányítanunk. A PC-s verzió nagyon szuper volt, reméljük ez sem fog nagyon eltérni tőle.



A másik program a **Top Gear II**, mely mint sejteni lehet egy autós program. Tudunk egymással versenyezni, vagy éppen a gép által generált ellenfelekkel, és nyomhatjuk tövig a pedált ebben az októberben megjelenő játékban.

Hudson Soft

Egyellen egy készülődő programról tudósított minket a cég (a **Super Adventure Island II** és a **Beauty & the Beast** megjelent szeptemberben).

Az előző szám hírei között volt szó a **Super Bomberman 2**-ről (SNES), de úgy gondoltuk, hogy legalább említés szinten érdemes még egyszer megemlékezni erről a várhatóan igen remek programról.



Interplay

A sikeres SNES verzió után, itt a **Clayfighter** (MD) verziója is nemsokára. A rengeteg eredeti ötletet tartalmazó verekedős játék biztos, hogy nem fogja elérni egy Mortal Kombat sikerét, azonban mindenképpen érdekes színfoltja a játékok palettájának. A sikert az is bizonyítja, hogy a cég kiadja a **Clayfighter 2**-t SNES-en. Új ellenfelek, új szituációk még több humorral és kíváló grafikával ez lesz a Clayfighter 2.

A **Boogerman** (MD) 1994 végefelé fog megjelenni. Az akció-adventure játékban kell új szuper hősünket irányítanunk. 20 különböző pálya, rengeteg ellenség mit sem számít nekünk, hisz mi leszünk a Boogerman.

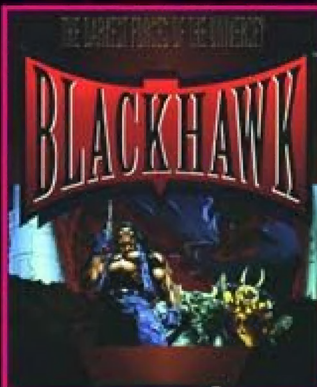
Az igen sikeres **Rock 'N Roll Racing** SNES verziója után (JOYPAD 94/2) hamarosan megjelenik a MD verzió is. A játék élvezetessége mit sem csökkent a konvertálás során, sőt, mintha egy kicsit még jobban is sikerült volna.

A **Blackthawk** (SNES) szintén egy akció-adventure játék lesz. A sci-fi környezetben kellemes lövöldözés vár ránk, mindenféle orkok és egyéb rusnya teremtmények indulnak ellenünk.



A Star Trek sorozat következő "megjátékosított" darabja a **The Bridge Simulator** (SNES) lesz. 30 különböző küldetésben kell részt vennünk a flotta kapitányaként, bátran állíthatom, nem lesz könnyű dolgunk.

Utolsóként a **Lord of the Rings** (SNES) kerül terítékre, mely a hagyományos Tolkieni alapokra építkező kalandjáték lesz.



Konami

A nagy konzolos cég most sem okoz csalódást nekünk, a felkínált programok áradata most is igen impozáns.

Októberben a **Sparkster** (SNES, MD) jelenik meg. A Rocket Knight Adventures-ben megismert főhőssel kell 13 pályán keresztül megoldanunk az egyre nehezedő feladatokat. A kis oposszum újabb kalandjai nagyon érdekesnek ígérkeznek, reméljük beváltja a hozzáfűzött reményeket a játék.

Droidokat kell irányítanunk a **Probotector** (MD) nevű novemberben megjelenő játékban. Az idegen támadás 2641-ben indul a gameban, és persze nekünk kell megállítanunk őket.

A Tiny Toons sorozatkét darabja is meg fog jelenni novemberben. Az első a **Wild & Wacky Sports** (SNES) lesz melyben 12 sportágban fogják összemérni erejüket és tudásukat a kis kedvencek.

A másik az **Acme All Stars** (MD) lesz, szintén novemberben, melyben szintén a sporté a fő szerep, méghozzá a foci és a kosárlabda területén kell jól szerepelnünk figuráinkkal.





A **The Adventures of Batman & Robin** (SNES) szintén nagy érdeklődésre tarthat számot, a kedves film és képregényfiguráknak ismét nagy feladatokat kell megoldaniuk, bizony rászorulnak a segítségünkre a sok veszedelem között.

A decemberi megjelenéseket az **Animaniacs** (SNES, MD) nyitja. A Warner testvérek Wakko és Yakko a főszereplők ebben a játékban, mely rengeteg humor és izgalmat ígér a játékosoknak.

A **Snatcher** (MCD) a komolyabb detektív játékok világába kalauzol el minket. Mindenféle bio robotok és egyéb korszerű szerkezetek körül forog a történet 2047-ben.

A **Lethal Enforcers II** (MD,MCD) lesz az utolsó idei Konami játék. Tisztán fegyveres harcról van itt szó, nem holmi verekedésről, jobb, ha odafigyelünk, mert hamar lepuffantanak.

A távoli jövő megjelenései között még két SNES játék érdemel szót. Az egyik az **International Super Star Soccer**, a másik pedig a **Biker Mice from Mars**.

Krisalis

A Krisalis kizárólag egy programmal, a **Sabre Team** CD[32] verziójával fogja megörvendeztetni a konzolosokat. A PC és Amiga-n már jól ismert stratégiai játék CD[32] verziója valószínűleg nem fog elmaradni minőségben az elődöktől. Nem volt egy könnyű feladat játszani a Sabre Team-mal, a feladatok teljesítéséhez, bizony sok kitartás szükségeltetett. Valószínű, sőt biztos, hogy ez áll a CD[32] verzióra is.

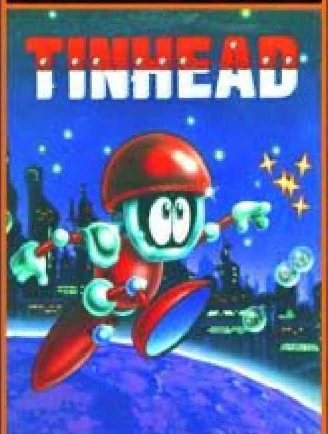




Microprose

Az őszi Microprose kínálat igen szegényesnek mondható, mindössze 2 játékról adott a cég információt. Az egyik ezek közül a **Tinhead**, melyről már az első számunkban is írtunk.

A másik stuff egy MCD játék, név szerint az **Iron Helix**. A káprázatos sci-fi adventure nagyon sok PC-snek tettszett a megjelenésekor, gondolom hasonlóképpen a Sega tulajdonosok is rajongani fognak tőle. Megjelenése november tájékán várható.



Millenium

A napokban jelenik meg a cég új CD[32] játékainak darabjai. Az egyik a **Mr. Blobby** lesz, mely a jól bevált hagyományokhoz hűen egy mászkálós játéknak ígérkezik. A kedves rózsaszín figura valószínűleg mindenkinek nagyon tetszeni fog.

A másik játék a **Master Axe** lesz, mely a mostanában divatos verekedős játékok vonalára igyekszik ráhajtani, bár nem is kétséges, hogy össze sem hasonlítható a program egy komolyabb, ilyen jellegű alkotással. Ennek ellenére várjuk a programot és reménykedünk benne, hogy a Millenium megtartja azt a jó szokását, hogy előnyben részesíti az Amiga alapú gépeket.



Mindsape

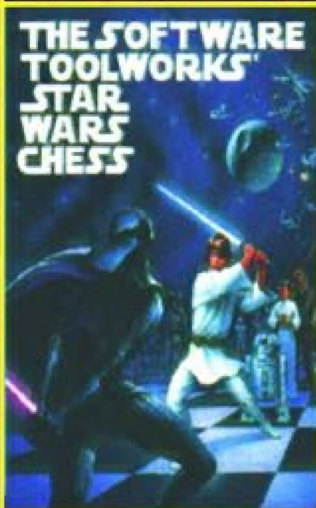
A tavaszi ECTS óta beharangozott játékok sora tovább bővült a cégnél. Sok MCD-s fejlesztéssel fogunk találkozni még a cégtől idén.

Az első a **StarWars Chess** lesz, mely a Csillagok háborújának sakkosított változata, egy kicsit talán a Battle Chess jut az eszünkbe róla.

Az **Aminals** inkább egy oktató CD, mely az állatvilág rejtelmeibe kalauzol el minket, természetesen sok képpel és animációval.

Az utolsó a **Dragon Lore**, mely egy ízig-vérig kalandjáték. A renderelt ray-tracing grafika, a bámulatos megvalósítás, sejteti, hogy nagyon príma játékról van szó.

Egy SNES játék van, melyről még nem írtunk eddig semmit, ez a **Pac In Time**, melyben 50 pályán keresztül irányíthatjuk PAC-MAN figuránkat a változatos nehézségeken keresztül.





Ocean

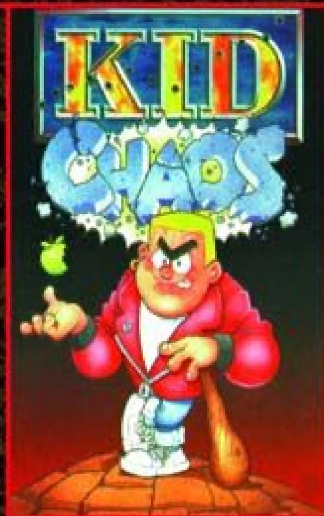
Az Ocean inkább csak az SNES tulajoknak készít programokat, mindössze 1 MD progi lát napvilágot hamarosan. Ez az egy a **MR. Nutz** lesz. A kedves mókus mókás kalandjai remélem nektek is tetszeni fognak.

Most pedig lássuk az SNES játékok hosszú sorát. A sort októberben a **Jelly Boy** nyitja meg. Az akció-adventure kategóriába tartozó játékban 27 különböző használati tárgyat találhatunk, melyek segítenek a küldetések végrehajtásában (a tengeralattjárótól kezdve a léggömbig, minden előfordul itt).

Az utolsó októberi játék az **NBA Live '95** lesz. Mint már sejteni lehetett, ez egy igen szépen kidolgozott kosárlabda program, nem fogunk benne csalódni úgyhiszem.

A novemberi listát a **Shaq Fu** nyitja, melyben Shaquille O' Neal a főszereplő, de nem mint kosaras, hanem mint egy verekedős játék főszereplője. A távol-keleti környezetben játszó játék állítólag jobb lesz, mint a Mortal Kombat, hát ezt azért kétlem.





A misztikus **The Shadow** című — szintén verekedős kategóriájú játék — 1933-ban játszódik Amerikában. A kissé kémtörténet beütésű játékban főhősünknek világrengető feladatokat kell megoldania.

Az amerikai foci rajongóinak bizonyára nem kell elmondanom, hogy mit is várjanak a **Madden '95**-től, a többieknek pedig csak annyit árulok el, hogy egy csúcs sport program lesz a game, szinte teljesen felújították a játékot.

Valószínűleg nagy sikert fog aratni a **Syndicate** SNES verziója, márcsak abból kiindulva, hogy milyen sok rajongója volt ennek a nagyszerű stratégiai-lövöldözős játéknak más számítógépen.

A végére egy foci játék maradt, a Manchester United, **Championship Soccer** remélhetőleg egy kiváló program lesz az év vége felé.

Búcsúzóul íme két CD^{32} stuff, inkább csak felsorolásképpen: **Kid Chaos** - szeptember, **Jungle Strike** - október.

Psygnosis

2129-ben járunk a Bator System-ben, itt játszódik a **Novastorm** (MCD, 3DO) a Psygnosis egyik legújabb alkotása, mely valamikor a tél folyamán fogja megmelengetni szívünket. Lövöldözős game lesz, persze a kicsike és ha hinni lehet az előrejelzéseknek, akkor nem is akármilyen.

Flink (MD), aki alapvetően egy varázsló, akinek mindenféle varázslatot kell előállítania. Nos nekünk kell segítenünk neki ebben. Nem lesz könnyű dolgunk, egyre nehezedő logikai feladványok nehezítik majd a játékot. Mindenesetre nagyon várjuk a humoros beütésekkel tarkított játékot.

Nagyon keveset szóltunk a múltkor a **Super Dropzone**-ról (SNES), mely a klasszikus Defender játék igencsak kibővített változata lesz. A digitalizált beszéd, a remekül scrollozódó csúcs grafika remélhetőleg mindenkinek tetszeni fog úgy tél tájékán.

Renegade

A Renegade, 2 új CD^{32} játékkal örvendezteti meg a játékok szerelmeseit. Az egyik a **Speedball II** lesz, mely remélhetőleg megismétli az Amiga verzió sikerét.

A másik program a **Flight of the Amazon Queen** CD^{32} verziója lesz, úgy november tájékán. A tisztán kalandjáték valószínűleg nagyon fog mindenkinek tetszeni, szerintem egyszerűen fantasztikus lesz a progi, legalábbis azok alapján, amit sikerült kilesni belőle.



SCI

A beharangozott **Lawnmover Man** és a **Mr Tuff** sajnos még nem került a boltok polcaira, azonban szerencsére vannak új dolgok is, melyekről beszámolhatunk.

A **CyberWar** tulajdonképpen a Lawnmover Man továbbfejlesztett változata. A továbbfejlesztés nagyon jól sikerült. Nem tudni, hogy a CD^{32}-ön, PSX-en, Saturn-on és MCD-n megjelenő játék mennyire lesz sikeres, azonban az bizonyos, hogy igen magas mércét fog állítani a cég azután a törekvő fejlesztőknek.

A másik újdonság a **Death Machine**, melyről még nem lehet sokat tudni, maximum azt, hogy csak PSX és Saturn verzió kiadását tervezi a cég és valamiféle kalandjátékról van szó, természetesen a már megismert színvonalon.



SEGA

Rengeteg fejlesztés van melyet a SEGA ad ki, de más fejlesztő csapat (pl. Virgin) terméke, így csak azokról fogunk írni itt, melyeket még nem említettünk máshol.



A **Dynamite Headdy** (GG, MD) egy aranyos mászkálós játék, sok humorral és nagyon szépen kidolgozott grafikával. A platform játékokat kedvelők valószínűleg élvezni fogják.

Az **Ecco:The Tides of Time** (MD) már valószínűleg megjelent mire ezeket a sorokat olvassátok.

A **Jurassic Park Rampage Edition** (MD) októberben lát napvilágot, és persze a főszereplői Be Grant és a dínók lesznek.

A Sonic sorozat folytatásáról már szóltunk egykét szót, íme néhány kép a játékból, mely nagyon fog tetszeni a Sonic rajongóknak.

Daffy Duck in Hollywood (MS,GG) a címe a legújabb kacsás mászkálós játéknak. Igen szépen kidolgozott játékról van szó, a kis sárga-fekete kacsa rengeteg kalandban vesz részt.

A **Baby Boom**-ban (MD), mint már sejteni lehetett, pólyás csecsemőket kell irányítanunk, hogy mi minden történhet velünk azt a jó ég tudja.

A **Tazmania** sorozat két újabb darabbal is gazdagodik nemsokára GG-n és MD-n. Mindkét játékban a már ismert kedves figurával kell különböző feladatokat megoldanunk.



Mire ezek a sorok napvilágot látnak, már valószínűleg megjelent a **Super Ice Hockey** (SNES), mely igencsak új színfolt lesz a hoki programok között. A 3D-s megjelenítést, ha nem csalódom máshol is látni fogjuk, mert igencsak jól néz ki, ráadásul sokkal élvezhetőbb a játék.

Egy másik Sunsoft programa **Looney Tunes Basketball** (SNES), melyben a jól ismert figurákkal vívhatunk kosárlabda mérkőzést, néhány humoros megoldással fűszerezve, mely még érdekesebbé teszi a játékot.

A SEGA-s fejlesztések közül egyedül a **Bubbleand Squeak** (MD), valamint a **Myst** (MCD) várható mostanában. Az utóbbiról hadszóljak egy pár szót, mert igencsak nagy durranásról van szó. A tervezők fogtak egy szigetet, lemodellezték egy 3D-s programmal, majd úgy ahogy lerenderelték tehenestül, fástól, mindenestül. Nos ezen a szigeten kell különböző feladatokat végrehajtanunk, a nem mindennapi környezetben.

Team 17

A Team 17 csak CD[32] programokat hoz ki mostanában, legalábbis a konzolok területén. Három program várható a cégtől.

A **Super Stardust** a sikeres Stardust folytatása, némi feltuningolt grafikával, meg egyéb spéci dolgokkal. Aki szereti a lövöldözős játékokat, az mindenképpen várja a játékot októberben.

A második játék az **All Terrain Racing**, mely egy kis autósversenyzős program. A kellemes Team 17 szintű grafika, a változatos pályák (36) szavatolják a kellemes időtöltést.

A harmadik program a **Tower Assault**-ról van szó, az Alien Breed sorozat legújabb darabjáról. Az 50 pályás, kiválóan megtervezett lövöldözős játék rengeteg újdonságot nyújt majd, minden Alieneket irtó CD[32] tulajdonosnak.



Time Warner

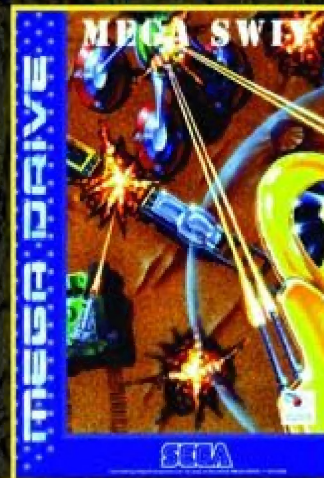
Nagyon sok program van készülődőben mostanában errefelé. Az első a **Sylvester & Tweety** (MD), mely lehet, hogy már meg is jelent Nyugat-Európa boltajainak polcain. A jól ismert Csőrike és az őt állandón megenni akaró kandúr legújabb kalandjai, egy nagyszerűen animált, remek poénokkal tarkított játék alapját képezik ismét. A sok kaland, a nagyszerű zenei aláfestés remélhetőleg mindenkinek tetszeni fog.

A **Generation Lost** (MD) novembereben jelenik meg. A stratégiai-adventure játékban igencsak nagy ügyességre és kitartásra van szükségünk, ha a leendő 6 szektor mindegyik pályáján végig akarjuk vezetni karakterünket.

A sikeres **Road Rash** sorozat folytatódik nemsokára a második résszel GG-n. A motorunkat különféle kiegészítőkkel készíthetjük fel a küzdelemre, mert az biztos, hogy itt is kemény harcra számíthatunk, a konkurens mindent megtesznek annak érdekében, hogy legyőzzenek minket.

A golf szerelmeseinek a **PGA Tour Golf II**-t (GG) ajánlhatom. A továbbfejlesztett játék sok olyan újdonsággal fog szolgálni, melyet még golf programokban nem láthattunk.

A lövöldözős játékok kedvelőinek ajánlhatjuk búcsúzóul a **Mega SW IV**-et(MD). Hatalmas lövöldözés, remek pályák, kegyetlen és furfangos ellenségek, mindezt ígéri a program és reméljük meg is látjuk '95 elején.



US Gold

A nagy cégre mint látni fogjuk főleg a jellemző, hogy minden játékát igyekszik mindenfajta géptípusra megjelentetni. A sort a **Power Drive** nyitja (MD, GG, SNES). A szuper autós programban havas tereptől kezdve, a sivatagi viszonyokig mindenfajta környezetben vezethetjük kis autónkat. Elég életszerűre sikerült a játék, nagyon profi a kicsúszások, és az ugratókon való áthajtás megvalósítása.

A **Flashback** konzolos sikerén felbuzdulva elkészül hamarosan a Jaguar és a 3DO verzió is, reméljük mégjobb kidolgozásban, mint eddig máshol.

Az **EA Hockey** (GG, MS) egy igen szépen kidolgozott hoki program, sok választási lehetőséggel és 22 csapattal.

A **Hurricanes**-ben (MD, GG, NES, SNES) egy focilabdát rugdosó csatárt kell vezetgetnünk a pályákon, a legkülönfélébb ellenfeleink nehezítik utunkat.

A golf kedvelői itt is megtalálják a saját kis csemegéjüket a **World Cup Golf** (CD32, 3DO, MCD) személyében. Brilliáns digitalizált grafika, élethű mozgás teszi igencsak kívánatossá a játékot.

James Pond a 3 részben, most az SNES és GG tulajok szívét is megdobogtatja hamarosan, az eddig is kedvelt játék, most valószínűleg mégnagyobb teret nyer majd a mászkálós játékok kedvelőinek szívében.





Virgin

Igazi tűzijáték ígérkezik a Virgin irányából nem sokára. Következzenek először az MCD játékok szép sorban. Az **Another World I** és **II** kapott helyet egy CD-n, nemsokára megjelenik a szerencsésnek ígérkező válogatás.

A Link: **The Challenge Golf** is nagy sikerre számíthat, legalábbis, ha nem úntuk meg még el, a golfok hosszú sorát.

A **Juice** egy érdekes vállalkozás a MCD újszerű kihasználására. A cartridge mellé, bármilyen zenei CD-t berakhatunk a gépbe, ilyenkor különféle effektusok és sokszínű grafikai megoldások mellett hallgathatjuk a zenét.

A kizárólag SNES-re megjelenő játékok közül kettőt említünk meg. Az egyik a **The Pagemaster**, melyben Richard szerepét alakítjuk. Nagyon sok kaland, izgalmas esemény fog velünk történni a játékban, csak győzzük végig játszani a rendkívül változatos pályákat.

A **The Lion King** mozipremiere még nem ért el hozzánk, de szerintem a filmmel együtt, a játék is meg fog érkezni. A kedves oroszlán figuráknak igen sok dolguk akad a játékban, 10 pályán keresztül kell megoldanunk a nem várt feladatokat.

Most pedig következzen még egy pár korántsem érdektelen játék. Elsőként mindjárt a **Cannon Fodder** (MD, CD32, MCD, SNES), melyről igazán csak az Amiga-s és PC-s játékosok tudnának szuperlatívuszokat zengedezni. Mindenesetre most itt is végig lövöldözhetjük a 30 küldetés mindegyikét.

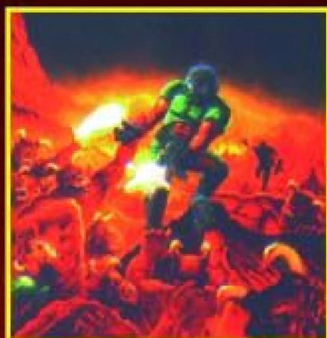
Dragon (SNES, MD, GG, MS) néven fogunk találkozni egy játékkal, mely arról lesz nevezetes, hogy Bruce Lee szerepét alakítjuk. 12 ellenfelünk lesz a játékban és garantálom, hogy egyik sem fog kíméletesen bánni velünk.

Bear[TM]

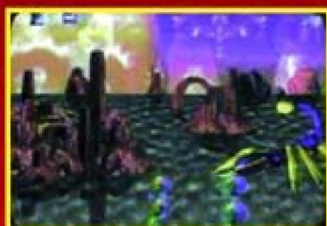


JAGUAR™











Üdv mindenkinek!

Az előző számban már olvashattatok a JAGUAR hardverről. Sajnos a cikk írója (nem tudni MIÉRT?) egy kicsit borúsan vázolta a gép képességeit. Ezeket az infókat szeretném néhány szóval kiegészíteni, hogy a felhőket gyorsan eloszlathassuk.

Szárazon a technikai adatok

3 chipbe ágyazva összesen 5 processzor dolgozik a Jaguarban, úgy mint:

1. Motorola 68000, azt hiszem nem kell bemutatni.

2. Egy 144 lábon élő 32 bites DSP (Digital Signal Processor), JERRY néven 26,6 MIPS teljesítményre képes proci. 8K belső SRAM-mal, 26,6 MHz-en ketyeg. Azonos RISC kialakítású, mint az alábbiakban szereplő GPU, 16 bit sztereó CD minőségű hanggal és effektusokkal, full sztereó, de a DSP portot és a joy portot is ez vezérli.

3. TOM fantázianéven 3 db processzor került egy chipbe:

— **GPU** (Graphics Processing Unit) 32/64 bit RISC architektúra, 64 biten címzi és olvassa a rendszer buszt. Teljesítménye és órajele megegyezik JERRY-ével, bár csak 4 K belső SRAM-mal rendelkezik.

— **Object** processor 64 bit RISC, speciális képhatások, sprite kezelés stb. Érdekessége a gépnek, hogy tetszőleges számú és méretű sprite mozoghat egyszerre a képernyőn!

— **Blitter** 64 bites, a gyors logikai műveletek elvégzése a feladata.

Bekerült még egy **"memory controller"** is ami nem lóg ki a sorból: 64 biten közvetlen DRAM címzést végez.

Ha már itt tarunk: a **RAM**. Ebből 2MB-ot kapott a Jaguar, 4db 512K-s, úgynevezett fast page-mode DRAM formájában.

Hát ez az ötös (hármas) fogat képes 106,3 MB/s teljesítményre, illetve 850 milló pixel/sec "rendering speed"-re, 16 millió szín kezelésére.

Csak az összehasonlítás végett — tudomásom szerint — a 3DO 50MB/s, illetve 64 millió pix/sec. paraméterekkel bír.

A játékkártyákon, mintegy 48 Megabitnyi (6MB) adat fér el, ez spéci adat tömörítéssel (akár 14:1 arányban) 672Megabitnyi (84MB) is lehet. Ezek csak elméleti számok, a valóság természetesen széles határok között mozog.

A gép hátsó részén található DSP port több célúan felhasználható. Különféle illesztők, így pl. a Lynx is csatlakoztatható ide.

Elméletileg lehetőség van "Jaguar hálózat" kialakítására, max. 32 géppel is, de csatlakoztatható modem, DAT, light gun stb.

Sajnos az ATARI nem árasztotta el Európát sem kiegészítőkkel, sem szofverekkel (egyenlőre 8 féle játék kapható európai verzióban). Jelen pillanatban 160 szoftvergyártó cég indult be gőzerővel a játékok fejlesztésére.

Olyan nagy nevek találhatók közöttük mint pl. 20th Century Fox, Domark, Game Tek, Microids, Microprose, Ocean, vagy a Team 17. Ez év végére kb. 50 játék megjelenése várható.

Egy jó hír az érdeklődőknek: a NOVOTRADE 2C Áruház megkezdte a gép hazai forgalmazását! Várható CD ROM megjelenése is.

Néhány infó, erről a ketyeréről

Dupla sebesség, 350 KB/s átvitel, képes kezelni Karaoke, CD+Graphics, audio CD-ket is. Installálása egyszerű csak a cartridge portba kell dugni.

Egy kis plusz: a VLM (Virtual Light Machine), ami boldog tulajdonosának képernyőjére szédületes effekteket varázsol audio CD hallgatása közben.

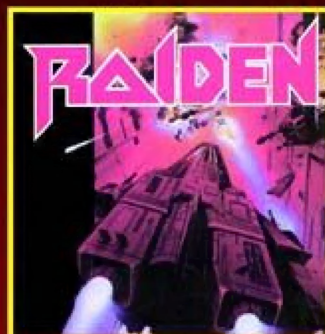
Remélem ezek elég meggyőző adatok voltak a géppel kapcsolatban.

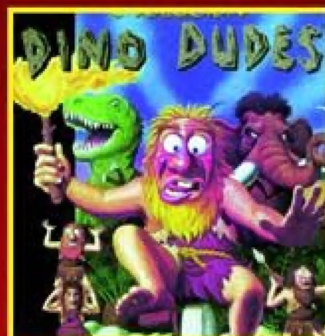
Mindeniken csak azt tudom mondani:

Ezt látni kell!!

— Joe —









JAGUAR™

Wolfenstein 3D

A PC-s, SNES, és SEGA változat után, ez évben megjelent az ATARI Jaguar átirat. Magát a játékot sokan ismerhetitek, mivel a PC-s változat egy ideig a játékok csúcsát jelentette. Az eddig megjelent Jaguar szofverek közül méltán megkaphatja a — The Best Game! — elismerő címet.

A képernyőn 64 bit-es grafikákat láthatunk, és a Jaguar képességeit kihasználva, korlátlan számú karakter mozoghat egyszerre. Valódi golyók, valódi vér, valódi 3D-s küzdelem.

A játék hat küldetésből áll. Ha mindetteljesiteni akarjuk, akkor 30 emeleten keresztül kell átlövöldözni magunkat. Célunk, minden szinten összegyűjteni az összes kincset, megtalálni a titkos ajtókat, valamint elpusztítani minden ellenfelet, és nem utolsó sorban eljutni a lifthez, hogy felmehessünk vele a következő emeletre. Igen egyszerű a dolog ugye?

Barangolásunk során rengeteg hasznos dolgot vehetünk magunkhoz. A lelőtt SS katonák munícióját, kincseket, melyekkel pontszámunkat és energiánkat növelhetjük, elsősegély ládákat, fegyvereket, plussz életet, hátizsákot, melyben több lőszer tárolható.

A fegyverek között találhatunk kést, pisztolyt, géppisztolyt, géppuskát, lángszórót és rakétavetőt. A kontrolpadon találunk 3db — **SAVE GAME** — gombot.

Ez igen praktikus funkció, mivel az aktuális állást elmentve nem kell mindig elölről kezdeni a játékot.

Amikor az elmentett állást betöltjük, rendelkezésünkre áll az addig összegyűjtött összes fegyver, maximális lőszerrel.

A játék elején csak egy késünk, és egy pisztolyunk van. Ahogy haladunk előre a szinteken, úgy kapjuk a jobbnál jobb fegyvereket. Szükségünk is lesz ezekre, mert minden küldetésben találkozunk egy főellenséggel, aki igen próbára teszi képességeinket (Én mondom nektek, egyik sem pite!).

Ezeket elpusztítva általában egy kulcsot kapunk, melyel a zárt ajtókat tudjuk kinyitni.



Az egyes ajtókba a megfelelő szinű kulcs való (vagy kék, vagy sárga).

A lövöldözéssel még nincs is semmi probléma. Annál nagyobb gondot okoz viszont a titkos ajtók megtatlálása.

Van amikor egy kép megnyomásával mozdul el a fal, vagy csak egy sima kőfalat nyomunk meg a megfelelő helyen. A képek általában az öreg szobafestő (Hitler) képével vannak díszítve, vagy egy címert ábrázolnak.

A sima falakat a sarkokban nyomkodjátok szorgalmasan. A titkos ajtók mögött kincseket, kulcsot, liftet, életet, lőszert, fegyvert találhatunk.

Ellenfeleink között találunk SS katonákat, vérszomjas németjuhász kutyákat, valamint egy őrült orvos által életrekeltett mutánsokat.

Óvatosan haladjunk mindig előre, mert nem tudhatjuk melyik ajtó mögül milyen veszély leselkedik ránk. A különböző ellenfelekkel szemben a legmegfelelőbb fegyvert használjuk.

A programozók segítségül beleépítettek egy térkép funkciót a játékba. Ezen persze csak az általunk bejárt területek láthatók. Amerre még nem jártunk, fekete takarásban marad.

A játék legvégén a führerrel kell megküzdenünk. Először le kell lőni a páncélt róla, majd teljesen elpusztítani. Közben természetesen minden létező fegyverből ontja ránk a halálthozó golyókat és rakétákat. Ha ezt az akadályt is sikeresen vesszük, akkor hősök leszünk, ellenkező esetben csak hősi halottak.

-Tom-







SILPHEED

3076. A földet és a hozzá hűséges kolóniákat egyetlen óriási komputer irányítja — a Greason System. Ide csatlakozik minden, ez az intergalaktikus hálózat központja, ezen keresztül futnak az információk az egyik naprendszerből a másikba. Egy megbúvó kis naprendszerben egy csoport — Zakarte vezetésével — lázadást indított a Galaxis Vezetése ellen.

Miután sikeresen hatalmukba kerítették a Greason szuperkomputert, felsorakoztatták űrflottájukat, hogy elsöpörjék az Uniót...

A túlerővel nem tudott szembeszállni a kolóniák egyesített űrflottája sem. A lázadók átvették a hatalmat. A régi rend megmaradt túlélői a hatalom visszaszerzését tűzték ki célul.

Az utolsó remény benned van. Vajon sikerül-e megfékezned Zakarte-t? Hatvannégy fényév távolságból indulsz a Föld felé, hogy küldetésed teljesítsd. Ezzel a bevezetővel indul a GAME ARTS játéka, a SILPHEED.

Bevallom őszintén, az első benyomásom az volt a játékról, hogy szép intró és gyenge játék.

De egy kicsit tüzetesebben megvizsgálva már más véleményt kellett alkotnom. A Sega Megadrive nem a leggyorsabb hardver vektorszámításból (ezt már írtam egyszer valahol?), de ez a program lenyűgözően alkalmazza ezt a technikát.

Ha sikerül az első szinten átszenvednünk magunkat (ami egy meglehetősen szokványos kinézetű pálya), akkor már talán láthatunk valami extrát is. Ugyanis a második szinten egy aszteroida-mezőben folytatjuk utunkat.

Mikor játszottam a stuffal, és elértem ide, akkor meg-megálltak a kollégák a hátam mögött néhány másodpercre, és elhangzottak, olyan kifejezések is, mint "ez állati jó!" vagy "ez már igen!".

Azt persze mondanom se kell, hogy minden szint befejezése után egy jópár perces renderelt átvezető animációt láthatunk a további történésekről, mellesleg szuper űrhagulatot árasztó zenével és hanghatásokkal.

Ezek az animációk — a kollégák véleménye szerint is — igencsak megütik egy 486-os PC + duplasebességű CD-ROM konfiguráció teljesítményét, söt! Itt egy pillanatra sem akad le a lejátszás, a hang folyamatos marad mindvégig. És ha jól emlékszem, akkor a Mega CD meghajtója csak szimplasebességű, valamint 4MByte RAM sincs a gépben!

Az persze igaz, hogy a felbontás nem valami óriási és ugyebár max. 64 szint láthatunk a képernyőn. Mindezek ellenére az összhatás félelmetesre sikeredett. Na ennyi elég is az ömlengésből, mert még valaki azt hiszi, hogy azt akarom bemagyarázni nektek, mennyivel jobb egy PC-nél egy Megadrive Mega CD-vel. Azonkívül ez itt most egy játékleírás akar lenni és nem egy hardverteszt.

A játékról annyit, hogy ez megint (csak) egy lövöldözős program, szuper hangokkal és zenével. A vektorgrafika nagyon feldobja az egészet, a mozgatás sebességére sem lehet panaszunk.

A folyamatos zenei aláfestés mellett, a hanghatások csak emelik a játék hangulatát. A képzeletbeli "rádión" jövő üzenetek, illetve a fedélzeti számítógépünk üzenetei folyamatosan kísérik a küzdelmet, ami nagyban elősegíti a játékba való beleélésünket.

A nehézségre vonatkozóan az a véleményem, hogy elsőre semmi se fog sikerülni. Jónéhány nekifutás szükséges egy adott pálya rutinszerű végigjátszásához.

Minden pályán több új ellenségfajtával is találkozhatunk, és ha már azt hisszük, hogy újabb fajta ellenség nem jöhet, akkor érhet minket igazán meglepetés.

Ami viszont nagyon hiányzik, az a mentési lehetőség legalább szintenként.

Sajnos túl sok időt nem szentelhettem a dolognak, de azért ennyi tapasztalat alapján bátran állíthatom, hogy ez egy jól eltalált, kellemes hangulatú játék.

SAKMAN











ÉRTÉKELÉS: 83%
SEGA-MCD

Tomcat Alley



Forróság önti el a nevadai sivatagot. Amerre nézünk mindenhol kiszáradt cserjéket látunk. A párolgó levegőn keresztül egy fekete autó közeleg, hatalmas porfelhőt kavarva maga után. Egyre közelebb ér, majd egy nagy kapubejárónál megáll. Megérkeztünk az USA Air Force egyik szupertitkos bázisára. A levegőben F-14X-ek húznak el felettünk. Innen gyalog indulunk a titkos földalatti központba.

Lassan elérkezünk egy hatalmas sziklafalhoz, amely közeledtünkre megnyílik és egy ajtó tárul elénk. A mágneskártyás azonosítónkat végighúzzuk a záron, és máris beszállunk a liftbe.

Megindulunk lefelé, hogy végrehajtsuk titkos küldetésünket.

Ahogy leérünk felvesszük a pilótaruhát, és az eligazító szobába megyünk. Itt találkozunk kötelékünk másik két gépparancsnokával Buzzal, és egy szőke hölgyel Ratchetel. Megérkezik felettesünk, és megtudjuk miért kellet ilyen gyorsan a bázisra jönnünk.

— Egy őrült orosz hadnagy Alexi Povics egy MIG-ekből álló századot küld a Mexikói sivatag felől, hogy rombolják le bázisunkat. A mi feladatunk hogy kötelékünkel megvédjük, és ellentámadást indítsunk Povics bázisa ellen. —

Küldetésinket (öt küldetésből áll a játék) F-14X Tomcat géppel kell végrehajtani. Fegyvereink között kétféle levegő-levegő rakéta, levegő-föld rakéta, valamint bombák találhatók.

Gépünket felszerelték egy fényképezőgéppel, hogy az ellenséges területek felett hírszerző tevékenységet is folytathassunk. Az F-14X-et ellátták egy speciális rakétaelhárító berendezéssel. Ennek segítségével kivédhetjük az ellenünk indított radarvezérlésű, illetve hőkövető rakéták becsapódását.



Amikor végighallgattuk az eligazítást felszállunk, hogy megvédjük a bázisunkat.

A levegőben járunk, amikor megjelennek a vezérlőikonok a képernyőn. Nézzük meg sorban melyik, mire való.

A jobb szélen találunk három ikont, felülről lefelé haladva:

Rádió (megfelelő időpontban használva, információkat kapunk a kötelék többi gépéről),

Kamera (légifelvételek készítésére alkalmas ellenséges területek felett),

Chaff (rakétaelhárító melynek segítségével a ránklött rakétákat megtéveszthetjük, korlátozott számban használható).

Most nézzük a bal oldalt. Itt szintén három ikon kapott helyet. A felső kettő a levegő-levegő rakéta (kiválasztása: rámegyünk a keresztel majd B gomb). A legalsó ikonnal válthatjuk a földi célpontokra irányuló fegyvereket (AIR vagy GRND). Ha megnyomjuk, akkor a felső ikon a levegő-föld rakéta, a középső a bomba.

Az F-14X irányítása a következő módon történik. A monitorunk közepén piros és zöld számok mutatják a találkozási pontok helyeit. Ahogy haladunk a küldetésekkel egyre több jelenik meg. Először, mindig a **piros** színhez repüljünk.

A keresztel álljunk rá a kívánt találkozási pontra, majd nyomjuk meg a B gombot. Ekkor rövid repülés után érkezünk a helyszínre. Most a számok mellett kis piros háromszögeket is látunk. Ezek jelölik az ellenséges MIG-ket.

Válasszunk ki egyet az előbb ismertetett módon, és máris egy légicsata kellős közepében találjuk magunkat. Rakétáink mind hőkövetősek, ezért elég egyszer befogni az ellenséget, és máris ráküldhetjük a sidewinderünket.

Bevallom nem könnyű feladat egy MIG 29-es célkeresztbefogása. Ha valahonnan rakétát lőnek ki ránk, akkor éles sipoló hangot hallunk, majd egy berregő szólal meg, a képernyőn hatalmas piros WARNING felirat villog.

A másodpilótánk veszetten kiabálja a rakéta koordinátáit.

Három választási lehetőségünk van. Vagy kidobunk egy adag chaff-ot — és elkerül minket —, vagy gyorsan másik célpontra vetjük rá magunkat, a legrosszabb esetben várjuk a becsapódást. Ügyelnünk kell arra, hogy az egyes célpontoknál a megfelelő fegyvert használjuk (nagy szállítógépnél a középső rakétákat, a hidaknál, a bombát válasszuk ki).

A küldetések előtt részletes eligazítást kapunk a célokról, és a használható fegyverekről. Segítségül egy-két üzenet fordítása, melyeket a kötelék tagjai egymásnak küldenek:

Bandit — ellenséges repülő,

Tally ho! — Látom az ellenséges repülőgépet,

No Tally! — Nem látom az ellenséges repülőgépet,

Lost Tally — Elvesztettem szem elől az ellenséges gépet,

Haet Seeker — Infravörös önvezérelt rakéta vett célba,

Splash — Megsemmisítettem az ellenséges repülőgépet,

Angels — Magasság ezer lábanként ("Altitude angels one!" magasságunk ezer láb),

Six O'Clock — Ellenséges gép hat óránál (vagyis mögöttünk).

Ennyi segítséggel remélem sikerül elindulni ezzel a játékkal. Természetesen az irányításon kívül nagy szükségetek lesz gyors reflexekre, és mérlegelő képességre.

A garfika nagyon jól sikerült, az egész játék csak digizett képsorokból áll. Sajnos a tényleges repülési manőverekbe nem tudunk beleszólni. A jelenetek egy előre megírt és eltárolt forgatókönyv szerint követik egymást, az irányítás néha elég nehézkes. Lehet, hogy ezek a dolgok nekem csak azért szúrtak szemet, mert kicsit elfogult vagyok a repülőgépszimulátorok irányába.

Mindent összevetve egy szuper repülős- lövöldözős játékhoz jut mindenki aki megvásárolja.

-Tom-



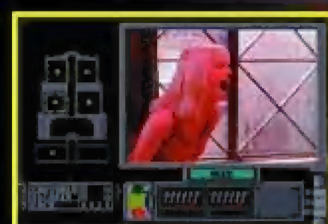






ÉRTÉKELÉS: 88%
SEGA-MCD











Az a gyanúm, hogy valahol már láttam egy ehhez hasonló játékot. És ez a logó... (Digital Pictures) Megvan! A 3DO tesztnél láthattunk egy stuffot Night Trap címmel, ami teljesen hasonló technikával lett elkészítve (Joypad 94/1). És ha jól emlékszem, ugyanaz a cég készítette mindkettőt (plágium kizárva).

A játékmenet már akkor is nagyon tetszett, ez a Double Switch esetében sincsen másképpen. A program — elődjéhez hasonlóan — a "vigyázz a háziakra és ejtsd csapdába a rosszfiúkat" elven alapul. Itt csak annyival lett bonyolultabb a helyzet, hogy helyszínenként két féle módon lehet a csapdákat aktiválni.

A lemez behelyezése után egy szokásos "mozifilm" bevezetőt láthatunk, itt fel vannak sorolva a játék készítői, a producerek, a szereplők, stb.

Miután ennek vége, bejön egy start kép, ahol az OPTIONS menüben különböző dolgok beállítása után, a start feliratra buttonolva elindul a játék.

Kezdéskor a következő dolgokat láthatjuk a képen. Bal oldalon a ház térképe kapott helyet.

A jobb oldali nagy képen az adott kamerapozíció képét láthatjuk. Az alsó sorban bal oldalon látható az elkapott, és a megmenekült rosszfiúk száma, valamint egy folyamatosan változó számsor (erről később).

Mellette egy csapda-elérés jelző indikátor látható. A jobb oldali részen pedig az éppen elérhető csapdák aktiváló ikonjai helyezkednek el.

Miután kicsodálkoztuk magunkat, egyből bejön a Basement-cam képe, ahol egy enyhén ideges beállítottságú fiatalember szól hozzánk egy két keresetlen kifejezést.

Ha egyébként értünk angol nyelven valamicskét, és türelmesen végighallgatjuk az előadását, megtudhatunk egyet s mást.

A játék közben időnként automatikusan visszakapcsol ide a kameravezérlés, mikor is az ifjonc kommentárunk dicsérete helyett csesztetést kapunk.

Ha jól vettem ki a szavait, akkor ki akar szabadulni innen a kiscsávó. Inkább nézzük a játékot. Az első veszélyhelyzetet — alagsori madarunk barátnője — egy szőke leányzó megoldja helyettünk. A rosszfiú közeledésére éktelen sikítozásban tör ki, amivel az inában szállítja annak bátorságát. Innen már minden vérre megy.

A következő módon tudunk a ház térképén kiigazodni. Ha egy helyiség ajtaja vagy ablaka villog, akkor onnan valaki ki- illetve oda valaki bemegy (plusz hangjelzés). Az adott helyiségben levő emberek hovatartozását (pl. csapdába), illetve számát a program kis ikonok formájában jelzi. A darabszámmal szerintem nem lehet probléma, viszont a színeknek és formáknak jelentősége van.

A **zöld kör** a hazai játékos, a **sárga négyzet** a rosszfiú, a **piros kör** pedig rosszfiú(lány), csak egy másik csapatból. Hogy egy szobában milyen csapdák vannak, azt **PAUSE** módban tudjuk megnézni. A csapdák elérése akkor sikeres, amikor a csapdábavaló rálép a padlón levő jelre — akkor egy félre nem érthető hangot hallunk —, és pont a megfelelő csapdabekapcsoló ikont használtuk.

A csapda akkor aktiválódik, ha a piros jelzésig ki tudjuk buttonolni az adott pillanatban a csapdaikont (3X "A" gomb). Ha sikerült, akkor végignézhetjük a csapdábaesés tényét is. Persze miközben kárörvendőn nézelődünk, addig más szobában is történhet érdemleges esemény.

A legnagyobb szívás a Basement melletti helyiségben található. A rosszfiúk mániája a főkapcsoló lekapcsolása (kb. 1 percenként akad új próbálkozó).

A legjobb, ha figyelünk erre a helyiségre, mert egyébként hamar vége lehet a játéknak. A legfontosabb dolgot majd kihagytam!

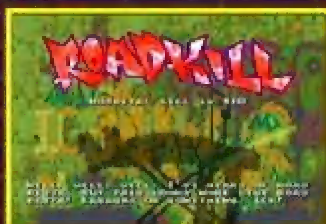
A játékban a bal alsó sarokban levő számok jelentése a következő. A térkép szerinti felső négy szoba mindegyikében található egy-egy kódkapcsoló. Ha a megfelelő időben idekapcsolunk, és valaki a kapcsolón levő számot éppen ekkor nézi meg, akkor az alsó számok közül az egyik megáll. Ha ezt mind a négy szobában megoldottuk, akkor kinyílik az alagsori ajtó, ami nagyszájú barátunkat fogvatartja. Ez persze kemény dió.

Az irányítás eleinte nagyon bosszantó, de ha megszoktuk, akkor már jó a játék. Nekem nagyon tetszik ez a "lecsúszott színészek újra színrelépnek" című megoldás, várom a hasonló stuffokat, hogy lecsaphassak rájuk.

SAKMAN

ÉRTÉKELÉS: 91%
SEGA-MCD









SKITCHIN

Ezt még a Mandula is megirigyelheti! Wow, wow és wow! Profi görkorizás az utakon, mérföldeken át, ugratókkal, akcióval meg minden. Nem semmi! Azért mindjárt az elején egyezzünk meg abban, hogy határold el a játékot és a valóságot!

Soha ne próbáld ki amit itt megtehetsz a valóságban, mert nembiztos, hogy túléled!

So, let´s go!

Első pillantásra a dolog nem látszik túl élvezetesnek; görkorizunk az úton, szépen előre. Ám amikor feltűnik az első autó, akkor valami gyanús... hopp, ezt épp hogy túléltük. Mégis, hogy lehet, hogy a többiek annyival előrébb vannak?! Nicsak, valaki ott kapaszkodik az egyik kocsi hátuljába. Tehát, ez a titok!

OK, akkor én is elkapom. Hé bántottalak én téged? Nem szépdolog verni a versenyzőtársadat, add csak ide szépen ..., nesze én is tudok ám ütni! Nem is olyan unalmas ez a progi, talán érdemes belemerülni egy kicsit!

Az irányítás: fel- ugrik, le - guggol és persze jobbra, balra.

A gombok: starttal fegyvert választhatsz vagy pillanat állj, A-val elkaphatod vagy elengedheted a kocsikat, B-vel felpörgetheted a kerekeket vagy ugrathatsz, C-vel pedig harcolhatsz. A kocsikba való kapaszkodást érezni kell. Egyidő után menni fog, figyeld a visszapillantóban, mikor jön autó.

Húzódj az út szélére, és amikor melletted van, kapd el! Ha valaki esetleg már belecsimpaszkodott, azt jó ha gyorsan levered onnan, mielőtt ő nyom letéged!

Mit láthatsz a képernyőn? Természetesen magadat, ahogy lágyan suhansz azúton, hajadat borzolja a hűs szél, s a távolban alacsonyan szállnak a közúti balesetek áldozatai...

A másik fontos momentum a visszapillantótükör, amit mindig figyelned kell, ha egészben akarsz célba érni.

Természetesen folyamatosan kijelzi a program az idődet, a helyezésedet, és a távot. A középtájon elhelyezkedő két sáv mutatja a Te és a hozzád legközelebb haladó ellenfél kondiját (állóképesség). Ha már nagyon kimerült vagy, akkor kerüld el a bunyókat, próbáld összehúzni magad és csak diszkréten kapaszkodj. Persze azért ne hagyd magad!

A jobb oldalon lévő felső csík az egészségi állapotodat, az alsó a görkori helyzetét jelzi. A versenyt optimális, ha az első, legrosszabb esetben az ötödik helyen kell befejezned, ahhoz hogy kapjál egy kis zsetont. Ezzel mehetsz a boltba. Ha a figurádon a felszerelés **zöld**, semmi gond, ha **sárga**, meglehetősen elgyötört, de még használható, ha pedig **vörös**, akkor haladéktalanul le kell cserélned, ha jót akarsz! A **szürkéről** jobb nem is beszélni.

Stannél bevásárolhatsz jobbnál jobb felszerelést, persze csak ha tudsz fizetni. Először cseréld ki a piros vagy súlyosabbesetben szürke cuccokat. Csak ezután költsd el a maradék pénzedet!

A fegyverek beszerzésére nincs lehetőség a boltban. Ezt az utakon kell megszerezned. Ha szerencséd van, akkor sikerül felszedned az aszfaltról. Ha ez nem jött össze, akkor a támadódtól kell megszerezned. Amint elvetted tőle, kezdheted is szép alaposan verni a kicsikét...

Természetesen a program nem lenne teljes, ha nem figurázhatnál az ugratásoknál. Ha a **bal és jobb** gombot egyszerre lenyomod, 360 fokos fordulatot hajthatsz végre! Ugorhatsz előre (fel), hátra (le), s megteheted ezt 360 fokos fordulattal is.

Remélhetőleg nem esel hasra az aszfalton, hanem gördülékenyen haladsz tovább!

A játékból kiesni nem nehéz. Három módja van.

1. Elfogy a pénzed, nem tudsz nevezni a következő versenyre.
2. Elhalálozol az úton.
3. Tönkremegy a görkorid.

Egyiket se kunszt elérni, de fel a fejjel, játszhattok ketten is, egymás ellen. Itt van lehetőség a gyakorlásra és a trükkök kipróbálására.

OK, akkor fel a térd- és könyökvédőt, a kesztyűt, s mehetsz görkorizni, csak lehetőleg ne az autópályákra!

Lily



ÉRTÉKELÉS: 90%
SEGA-MD

DUNE II



Megérkezett végre hozzánk is a Dune II, igaz hogy csak német nyelven.

Három család között megy a háborúskodás, hogy megszerezzék az Arakis bolygó, más néven a Dune felett a hatalmat. Itt található a galaxisban egyedül az úgynevezett Spice Melange (fűszer), amit nagyon sok mindenre fel lehet használni.

Hatalmas és véres háború veszi kezdetét ezen a bolygón, aminek a hőse akár te is lehetsz. A játékban három család közül tudsz választani, a nemes Atraides, az alattomos Ordos és a gonosz Harkonnen.

A játék célja, hogy minnél több fűszert gyűjtsünk be, és az ellenség bázisát mielőbb leromboljuk. Természetesen ez minden családra érvényes, ezért a bázisunk biztonságára is ügyelnünk kell. Építkezni csak sziklás területre tudunk, de vigyázzunk arra, hogy az épületeket megfelelő alapra rakjuk.

Ehhez rendelkezésünkre áll az úgynevezett panel. A panelek lerakása után következő lépés az erőmű felállítása, ami az energiaellátást biztosítja. Csak ezután tudjuk megépíteni a fűszer gyártó üzemet.

Összesen kilenc pályán keresztül kell megfelelő stratégiával és kitartással küzdeni a Spice Melange megszerzéséhez.

Minden pályán ehhez különböző segítségeket is kapunk.

Harci egységünkben először csak néhány Trike áll rendelkezésre.

Most felsorolom, hogy milyen épületeket lehet felépíteni a játék folyamán a központunkban.

Betonplatten: Erre a panelre tudunk építkezni, ami 15$-ba kerül, védelme 40 egység.

Windfalle:
erőmű 300$,
+100 az energiatermelése,
védelme 400 egység.
Ajánlatos mindig védelmezni egy-két tankkal, mert az ellenség(ek) ezeket támadják meg előszeretettel.

Raffinerie:
fűszerfeldolgozó üzem 400$,
-30 energiaszükséglete,
védelme 900 egység.
Ha a gyár megtelik fűszerrel és nincs silónk, akkor a fűszert hiába gyűjtjük, mert nem kapunk érte pénzt.

Aussenposten:
radarállomás 400$,
-30 energiaszükséglete,
védelme 1000 egység.
Fontos szerepe van!

Spice-Silo:
Fűszer tároló 150$,
-5 energiaszükséglete,
védelme 300 egység.
Legyen belőle mindig bőven!

Fahrzeug:
Ebben a gyárban készíthetjük a harci járműveinket 400$,
-20 energiaszükséglete,
védelme 800 egység.

Kasernen:
Gyalogsági kiképző 300$,
-10 energiaszükséglete,
védelme 600 egység.

Wall:
Fal, melyet épületek köré felhúzva védelmet nyújt 50$,
védelme 140 egység.

Panzerturm:
Gépágyú 125$,
-10 energiaszükséglete,
védelme 250 egység.
Próbáld mindig átlósan elhelyezni őket!

Raketenturm:
Rakétavető 250$,
-20 energiaszükséglete,
védelme 500 egység.
Próbáld mindig átlósan elhelyezni őket!

Starport:
Űrállomás 500$,
-50 energiaszükséglete,
védelme 1000 egység.
Rendelni tudsz más bolygóról szinte mindent, de természetesen drágábban. Nagyon vigyázz rá! Elég egy!

Reparatur:
Javítóbázis 700$,
-20 energiaszükséglete,
védelme 1800 egység.
Fokozott védelmet igényel!

Hi-Tech:
Repülőgép gyár 500$,
-35 energiaszükséglete,
védelme 1000 egység.
Fokozott védelmet igényel!
Nagy segítség a fűszergyűjtésben, a sérült kocsikat is beszállítja a szervizbe.

A Fahrzeug-ban gyártható egységek:

Trike:
Homokfutó 150$,
tűzerő 8 egység,
védelme 100 egység.
Használható áldozatként!

Quad:
Páncélos 200$,
tűzerő 10 egység,
védelme 130 egység.
Mindig túl kevés van belőle!

Ernter:
Fűszerbegyűjtő 300$,
védelme 150 egység.
Védeni kell, mert ezeket lövi az ellenség előszeretettel. Te is nyugodtan lőheted a másét.

MCV:
Daruskocsi 900$,
védelme 150 egység.
Kihelyezhető támaszpont, ha nagyon támad az ellenség, akkor egy másik bázist is tudsz telepíteni. Az energiát a főbázisról kapja.

Panzer:
Tank 300$,
tűzerő 38 egység,
védelme 200 egység.
Mindig túl kevés van belőle!

Basis-Panzer:
Rakétavető tank 450$,
tűzerő 112 egység,
védelme 100 egység.
Mindig túl kevés van belőle!

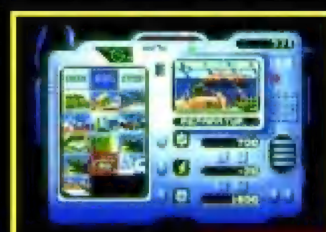
Super-Panzer:
Legerősebb tank 600$,
tűzerő 45 egység,
védelme 300 egység.
Mindig túl kevés van belőle!

Remélem, hogy ennyi elég lesz a játék megértéséhez, a stratégiát majd neked kell megválasztanod.

Sok szerencsét kívánok!

SAM











ÉRTÉKELÉS: 95%
SEGA-MD

Hiányzik valamelyik
a gyűjteményed-
ből?

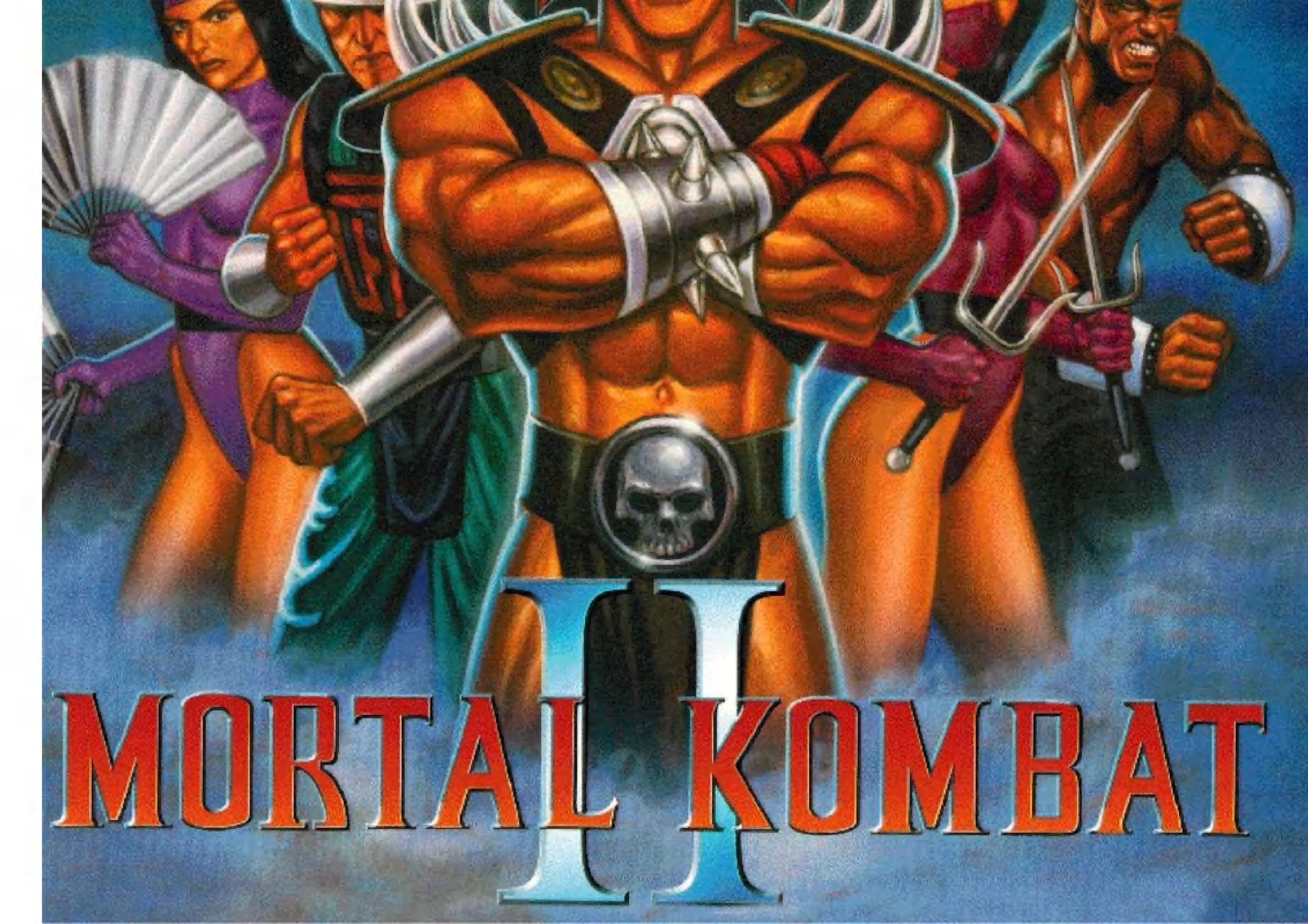
Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi
számai még kaphatók



a szerkesztőség
címén: 1399
Budapest,
Pf.: 701/765.
Ugyanitt előfizethetsz
lapjainkra is
rózsaszínű
postautalványon.

JOYPAD




MORTAL KOMBAT II

REJTVÉNY

KERESS!

A feladat csak annyi, hogy keresd meg az alábbi programneveket a keresztrejtvényben. A végén, ha jól csináltad, három játéknév marad. Mi erre a 3 játékra lennénk kíváncsiak. Beküldési határidő 1994. november 1.

A L O G U N V Z O L E X Z W P H J L D C K B V S E H S R A W R A C R I A F V C E
S T T R O P S L A T U R B I A K P E A L T U L L Q T L U A S S A Z Z Y L B S Z L
H Z X M X V Y Q W M D D I R Y S N V P A V N H C E K S K U Z N B S F S R O P N Q
T M K E F T P R Y O B N D H O O A R N Y G D X J Z T A D X W O T E R E O P H L U
P M U I F N D N O V C B P Q Z G S Q S F N E S O O H H K E X M I M T O A F Q L E
E F V U C O 3 M E N A Y T E B W U I W I O R A S A O S A B E S G H P M A L N A V
D G S Q G G N N S L A E L D N A C S F G K F M O J A O B L A C G N B X W A X B I
N N T E Q A I P L Y M T R Z X L O I A H Y I T O K R A R T E I D F Y V X S S T R
Q I R R U R E 3 M E T A C I D N Y S V T E R Z A R T E N B F N W Z L J R H G O D
E C E S U D T I L A L K W C I A U S Y E K E U I T T A S A Q E F X R F G B V O B
G A E N Z E S K 8 K U V T C J P P T M R N N F L H F A U Z Z W E O E E O A C F U
N R T O R L N U J T S R C N P C L K D B O X E G L C T L X B T Q B R T Y C X A L
U E S S X B I G F T O H I M O Y F U I I D W I L Y R W M K R A I N M C T K H N C
D N O N M U E Z A L A N A R T R I Q G M H F A V I W E L O O O L N Y T E A Z E B
H I F I Y O F F M O I A E P Y M U E E E T B E V W N U V V S M B I Z Z E R S R O
Q L R B J D L A S M G A E V F H R F E E N V C N I X A M F P A B H E D E N S A E
O D A O U E O V U K F P L Q L W D L E I F K C Z Z R K E F J N I A X N N C V F G
B E G R N V W S N A D U L Z Q U S R P B H W O R T C A X A T P B C T Q 3 Q Q J Y
C R E R V W A T Y O L X U Z C H T F G A E B 2 L T R D M G Z R I N I D D A L A V
S V Y A H K Y Z X T A Y I D T S S P J D C C U C R X B X J R D A Y Y F L U R Y G

AIRCARWARS
ALADDIN
ALIEN3
ARENAFOOTBALL
ASSAULT
BATTLEWHEELS
BATTLEZONE
BIOSFEAR
RUTALSPORT
CAESARSPALACE
CLAYFIGHTER
CLUBDRIVE
DONKEYKONG
DOOM
DOUBLEDRAGON
DUNGEONDEPTHS
ECCO2
FLASHBACK
HARDBALL3
JURASSICPARK
KASUMININJA
LETHALENFORCERS
LITILDIVIL
LORDOFTHERINGS
MORTALKOMBAT
NBAJAM
PINBALLFANTASIES
REDLINERACING
RETURNOFTHEZORK
RISEOFTHEROBOTS
ROBINSONSREQUIEM
SONICCHAOS
STREETFIGHTER
STREETSOFRAGE
SYNDICATE
THEMEPARK
TETRIS2
ULTRAVORTEX
UNDERFIRE
VIRTUAFIGHTER
WARIOLAND
WOLFEINSTEIN3D
XMEN

Tippelj, és nyerj!

A helyes megfejtést beküldők között értékes ajándékokat sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1994. november 1.

1, Melyik játék Walt Disney produkció?
a, Soccer Kid
b, Diggers
c, Aladdin

2, Hogy Piros Pont a főszereplő?
a, Cool Spot
b, Aladdin
c, Technoclash

3, Ásni kell benne?
a, Tomcat Alley
b, Diggers
c, Legend

4, A Harkonnen-ek az egyik főszereplők?
a, Cool Spot
b, Skitchin
c, Dune II

5, Verekedős játék?
a, Mortal Kombat II
b, Legend
c, Dune II

6, Goro egy szereplő?
a, Diggers
b, Mortal Kombat II
c, Technoclash

7, Görkorizni kell benne?
a, Skitchin
b, Dune II
c, Diggers

8, Trevor Jenkins a főszereplő?
a, Soccer Kid
b, Dune II
c, Legend

9, Pooka Pooka szigetén játszódik?
a, Super Adventure Island II
b, Legend
c, Dune II

10, Ronaan a főhős?
a, Technoclash
b, Cool Spot
c, Diggers

A múlthavi nyerteseknek gratulálunk!!!

A nyereményeket postán küldjük el a nyerteseknek.

Vámosi Gábor, Gyál
Pelsőczi Balázs, Szigethalom
Fazekas István, Eger

Kérjük, hogy a megfejtések mellett írjátok meg véleményeteket, javaslataitokat, ötleteiteket, kívánságaitokat is! Köszönjük a szép rajzokat.






A kézikönyvön szerényen ennyi áll: "The Very Best Action Games From Electronic Arts".

Az az igazság, hogy nem hazudnak. Ez a játék határozottan jó, talán nem a legjobb, de tagadhatatlanul a legjobbak közé való.

A nagy háborút a mágia és a technika között már évekkel ezelőtt megjósolták. A dimenzió egyik kapuján keresztül meg is érkezett az EngineMan, a félig ember, félig gép kreatúra.

Ronaan, az Inner Birodalom mágus hercege hivatott arra a feladatra, hogy elpusztítsa ezt a harcost és társait. Abaris segíti őt tanácsaival, s testőröket ad Ronaan mellé. Abaris varázspálcája is elveszett, s nem szabad, hogy az ellenség kezébe kerüljön...

Tulajdonképpen a sztori nem különleges, a szokásos "ments meg minket, mert Te vagy a kiválasztott" szisztéma. A kivitel már eltér a megszokottól és mind grafikában, mind akcióban remek, ráadásul jól játszható, egyszerűen kezelhető!

Akkor lássuk! Természetesen Ronaan irányítása lesz a feladatod. A mozgatása egyértelmű, a fegyver használata sem bonyolult. Mindig kéznél van a jó öreg varázspálca, ami hatásos fegyver, főleg ha fogytán vannak a varázslatok.

Sőt, ha pontosan szembeállsz ellenfeleddel, akkor vissza is ütheted a támadó lövedékét vele!

A varázslatok tára nem végtelen és igen takarékoskodni kell velük, főleg a későbbi szinteken.

Az alap spell (B) mindig rendelkezésedre áll, de meglehetősen gyengécske. A többit ellenségeid elhalálozásakor vagy elszórva a szinteken szedheted össze. A legkülönfélébb varázslatokat találod itt; lightning, angle, time bomb, hold,...

Természetesen a legerősebbekből igen kevés van és a főellenségekre, a gyengébbek általában hatástalanok. A bombával vigyázz, ne maradj a közelében, mert téged, és a testőrödet is megsértheti!

Ha már a testőröknél tartunk, az első pályán még nem, de a másodikon már választhatsz egy segítőtársat magad mellé.

FARRG, a barbár gyors és pontos. Kardjával, és összegyűjtött fegyvereivel hasznos társad lehet az első szinteken.

CHAZZ, sokkal lassabb, varázspálcája nem ejt olyan nagy sebeket, mint Farrg fegyvere. De, Chazz tud varázsolni és amikor Ronaan lebeg, akkor ő, a barbárral ellentétben, tudja követni. A kísérők fegyvertárát is neked kell összeszedned a pályákon! Ne várd, hogy ők maguk vegyék fel!

A kiindulási pontod mellett az a lüktető nyolcszög a táborhelyed. Ide bármikor visszatérhetsz, az energiád feltöltődik, meghallgathatod Abaris tanácsait és esetleg lecserélheted testőrödet. Vagy gyalogosan vagy a teleport spell használatával jöhetsz ide. A legjobb taktika, ha takarékoskodsz a varázslataiddal és kihasználva kísérőd védelmét, s varázspálcád támadóerejét indulsz harcba. Ne használd el a gyógyító varázslatokat sem, inkább menj vissza a táborhelyre regenerálódni, hogy jól felfegyverkezve mehess a szintvégi összecsapásra. Ezzel a stratégiával, kicsit tovább fog tartani a szint teljesítése, de legalább meg tudod csinálni!

Négy olyan spell van, ami nem támadó funkciójú és a gombokkal aktiválható. Az első a gyógyítás, ami maximálisra tölti Ronaan és kísérője energiáját. Ezt érdemes a komolyabb ellenfelekkel való csatákra tartogatni.

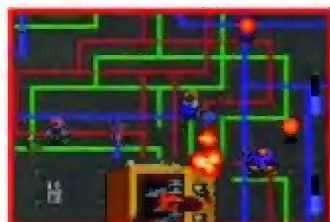
Előfordulhat, hogy a testőröd szorul regenerációra és bizony érdemes őt is gyógyítani, mert ha rákényszerül arra, hogy visszamenjen a táborhelyre, akkor elveszti a fegyverkészletét!

A lebegés spellel néhány másodpercre a talaj fölé emelkedhetsz, s átmehetsz pl. a hasadékok felett. Így megközelíthetsz elérhetetlennek tűnő tárgyakat is (A 3. pályán jusson eszedbe!). A sérthetetlenség is nagy kincs, ne pazarold el! A teleport varázslat használatáról és hasznáról már írtam a táborhely megközelítésekor.

Az egyes pályák felfedezése rád vár, s csak a Te ügyességeden múlik, hogy a Las Vegas Casinóból, Teg Templomáig juss. Mindig figyelj Amaris és társaid tanácsaira, s a siker nem marad el!

Lily







ÉRTÉKELÉS: 92%
SEGA-MD

Aladdin

Láttátok a filmet? Szerintem óriási volt. Aki esetleg nem látta volna, az amilyen gyorsan csak tudja nézze meg, akár videón akár moziban, akár Game Gear-en. Ugyanis Walt Disney-ék Sega-ékkal karöltve csináltak egy olyan játékot erre a kis gépre, ami a film tökéletes feldolgozása. Nekem, úgy leesett az állam amikor megláttam, hogy azt még Dzsinni is csak nehezen tudná utánam csinálni, pedig neki is jól megy ez a mutatvány.

Arról van itt szó ugyanis, hogy magát a filmet kell végig játszani. Hemzsegnek a programban az animációk meg a párbeszédek, és bizonyos részeknél egyszer csak hopp, és végeszakad a nagy bámulásnak, és nekünk kell Aladdint irányítva tovább játszani a történetet. Van, ahol az ügyességünket kell próbára tenni, és van olyan rész is, ahol némi gondolkodásra is szükség lehet, de ez talán senkinek nem fog nehézséget okozni (még nekem is ment).

Sokáig törpöltem azon, hogy milyen ismertetőt is írjak erről a játékról.

Azt nagyon hosszan tudnám ecsetelni, hogy a program grafikája mennyire szuper, az animációk mennyire jók, és hogy az egész mennyire jól meg van csinálva. Külön fejezet lehetne az is, amikor a hangokról meg a zenéről írom le ugyanezt, de azt hiszem, hogy ebbe bele sem kezdek, mert akkor a kiszabott egy oldal helyett rögtön írnék hármat.

Legalább.

Maradjunkannyiban, hogy ezt a programot látni kell, játszani kell vele, bár ez utóbbi elég veszélyes, mert garantáltan hosszú órákig nem tudjuk abbahagyni.

Szóval igazán nehezen, de végül is abban állapodtam megmagammal, hogy nem írom le, hogy milyen pályák vannak és ott mit kell csinálni, mert erre sem a hely nem elég, sem nem akarom elvenni a játék élvezetét. Mindössze adnék néhány tippet, azzal talán nem rontom el senkinek a játékát:



1. Az ügyességi, mondhatnám úgy is, hogy a rohanós és repülős részeknél próbáljuk összeszedni az almákat és a kenyereket, mert azokból lehet pótolni az energiát (a többi pályán is) de ne mindenáron, mert néha többet árt, mint használ (pl. neki ütközünk egy sziklafalnak...)

2. Egy tolvaj lopakodjon néha! Ezt úgy lehet csinálni, hogy lefelé nyomjuk az irányítógombot és a 2-es gombot is megnyomjuk. Jól jöhet ez akkor, ha mondjuk nem tudunk valamit átugrani, ami jól fenékbe szúr. A barlangra gondolok most például.

3. A kincseskamrában jobb, ha nem veszünk fel semmit. Persze ki lehetpróbálni...

4. Tanuljunk meg futni! Nem szégyen, és hasznos is. Úgy kell csinálni, hogy amerre megyünk, egy pillanatra elengedjük a gombot, majd újranyomjuk a megfelelő irányba. Garantáltan szükségünk lesz rá.

5. Ha már a futásnál tartunk: a 2-es gomb megnyomásával jót lehet csúszni a fenekünkön. Van néhány rész, ahol csak így lehet átmenni.

6. Azért nem kell mindig futni. A játék nem megy időre, és ha elrontjuk, akkor sincs semmi baj, akárhányszor lehet folytatni. Nem árt, ha felírjuka password-öket, persze csak akkor, ha nem akarjuk mindig az elejéről játszani a játékot. Úgy azért kicsit hosszú.

7. A palotában nem baj, ha egy követ eldobunk véletlenül vagy feleslegesen, mert ha visszamegyünk oda, ahol felvettük, akkor döbbenettel tapasztalhatjuk, hogy visszanőtt a kő. Egyszerre csak egy kő és egy tárgy lehet nálunk, ezért fölösleges többet összegyűjteni.

8. A kő nemcsak az őrök elkábítására szolgál. Ajtót is ki lehet vele nyitni valahogy. Ja igen persze, eldobni a 2-es gombbal kell.

9. Jó ha tudjuk, hogy az őrök a falon keresztül is látnak minket és van olyan, aki megpróbál azon keresztül elfogni. Ez az info valahol majd igen jól jön, nekem több szál hajamba került egyébként...

10. Hagyd abba a tippek olvasgatását (úgysem adok többet) és játssz!

Ezzel a játékkal érdemes mindenféle tipp és segítség nélkül, mert nagyon jó! Ez egy olyan program, amit minden GG tulajnak be KELL beszerezni.

Drótmalac







ÉRTÉKELÉS: 95%
SEGA-GG

Cool SPOT

Nem tudom ti mennyire szeretitek a 7UP című üdítőt, én speciel nem nagyon rajongok érte, de el kell ismernem, hogy vannak neki kimondottan kellemes hatásai. Itt most nem arra gondolok, hogy hűtve még egész iható, többek egybehangzó állítása szerint még jó is, még csak arra sem, hogy a hideg üveget a homlokunkhoz szorítva fejfájást lehet csillapítani, hanem arra, hogy milyen jó, hogy reklámozzák. És ha reklám, akkor ugye kell valami, ami jellemzi a terméket, ebben az esetben adott a Fido Dido karakter (akit a tévéreklámból jól ismerhetünk, tudjátok, azaz égnek álló hajú idétlen vonalfickó, aki egyfolytában az ami és 7UP-ot vedel) és a Nagy Piros Pont, azaz a Cool Spot.

Aha, mondták erre a Virgin Games-nél is, mert vagy megsejtettek valamit, vagy felkérték őket, de tény, hogy nekiláttak a fejlesztésnek és kicsiholták ezt a programot. Mivel a nagy Piros Pontnak van két keze meg két lába (jó nagyok) és igen dögös napszemüveget hord, valamint kellőképpen ismert és cool figura, ezért őt választották a játék főszereplőjének. Kitaláltak neki egy igen komoly történetet, amire mondjuk nem érdemes sok szót pazarolni, röviden arról van szó, hogy az uncool erők több cool piros pontot foglyul ejtettek, akiket ketrecbe zártak, és nekünk kell a szerencsétleneket kiszabadítani onnan. Mentési akciónk 11 pályán keresztül tart, ahol igen sok kellemetlen meglepetéssel találkozunk.

Ezek leküzdésére sok eszközünk nincs: mindössze ugrani tudunk, dobálni — valamiféle izét, amit az ellenfelek mindenesetre nem szeretnek —, mászni mindenféle kötélen, és persze rohanni mint az őrült.

Mielőtt belekezdenénk a játékba, lehetőségünk van a nehézségi szint beállítására.

Ezzel azt határozhatjuk meg, hogy mennyi ellenfél nyüzsögjön és mennyi kis pirospöttyöt kell gyűjtenünk ahhoz, hogy az adott szinten levő társunkat kiszabadíthassuk a kalitkából.

Ugyanis nem elég csak végigrohanni a pályán, hanem el kell érni egy bizonyos coolsági százalékot kis pirospöttyök gyűjtögetésével, mert csak akkor jelenik meg a ketrec.

A gyűjtögetésnek több előnye is van: egyrészt több pontot kapunk, másrészt néhány pöttyből kis mutogató kéz lesz, amik a ketrec felé mutatják az utat. A pálya végén pedig coolságunknak megfelelően kapunk bonuspontot, ami ha elég magas, akkor akár plusz élet is lehet belőle, sőt kaphatunk bonuspályát is (ami először élmény, nem túl sokadszorra pedig unalmas, mert mindig ugyanazt kell csinálni ugyanazon a pályán).

Nem árt sietni a gyűjtögetéssel és a kiszabadítással, mert a dolog időre megy, szerencsére lehet találni kis órákat, amiket összeszedve növelni lehet a mentésre szolgáló időt. Persze a pálya végén megmaradt időből is bonuszpont keletkezik.

Hát akkor meg is volnánk, röviden ennyi a játék, ami persze így, ebben a formában nem teljesen igaz, de egy szabványosnak mondható platformjátékról többet nem is nagyon lehet írni.

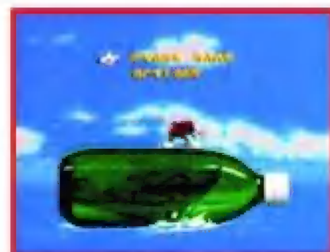
Amiről viszont igen, az a játék megvalósítása. A program grafikailag nem semmi, sőt úgy is mondhatnám, hogy iszonyatosan, és megatotálisan jól néz ki! Kellemes-, finom scroll, remekül animáló spriteok, jó színek (már amennyire a GameGear képernyője élvezhető), stb, stb, stb.

Amit még ezen kívül is ki kell emelni, az a főhős animációja. Már az introképen is elképesztően debil mozgással szörfözik egy 7UP-os üvegen, és ez később csak fokozódik játékközben, komolyan mondom, hogy teljesen lököttek voltak a grafikusok.

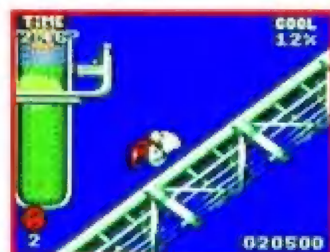
A jó grafikához pedig, jó zene társul, ami csak emel a játék hangulatán.

Aki szereti az ugrabugrálós gyűjtögetős és nem túl könnyű platformjátékokat, annak csak ajánlani tudom, hogy szerezze be ezt a játékot, mert szép is, meg jó is, meg minden, igaz ugyan, hogy semmi speciálisan új nincs benne, de amit a pénzünkért kapunk legalább jól elszórakoztat. Egy darabig.

Drótmalac









ÉRTÉKELÉS: 90%
SEGA-GG

MORTAL KOMBAT II









11500 évvel ezelőtt az alakváltó Shang Tsungot bűneiért száműzték a külső világokból az Anyabirodalomba (Föld). Feladata, Goro nevű társával együtt az erők egyensúlyának megbontása volt, hogy mestere, Shao Kahn és szolgái átléphessenek a birodalomba, s örök uralmuk alá hajtsák .

Goro egy félig ember, félig sárkány lény volt. Shang Tsung nem tudta teljesíteni feladatát. Kudarccal tért vissza a külső világokba, készen arra, hogy szembe nézzen végzetével, mely esetleg Shao Kahn képében várja őt.

Shao Kahn a külső világok, a Shoak asztrál tér és a környező királyságok teljhatalmú ura. Goro halála után Shang végzete beteljesedni látszott. Ám Shang beszélt a királynak tervéről, egy olyan őrült és gonosz tervről, hogy még Shao is kénytelen volt szolgájának egy újabb lehetőséget adni az újjászületésre. Shang ravaszul átcsábította ellenfeleit a külső világokba, ahol egy újabb torna várt rájuk, egy olyan torna, melyet maga Shao Kahn rendezett.

Nem lesz olyan könnyű, mint az első. Ha egy harcos legyőzi az



összes földi versenyzőt, szembe kell néznie első démon ellenfelével. Shang Tsun visszanyerte fiatalságát, s nagy pszichés, illetve fizikai erővel bír. Ha egy harcos legyőzné Tsunt, következő ellenfele Kintaro lesz.

Kintaro ugyanabból a fajból származik, mint Goro, s kellőképpen dühös, hogy fajtársát egy egyszerű halandó le tudta győzni. Lehetőséget keresett a tornán való részvételre, s Shao Kahn szolgálatai ellenében megadta neki ezt a jogot.

Kintaro legyőzése feljogosította a harcost arra, hogy összemérje erejét Shao Kahn-nal. Győzd le Shao Kahn-t, hogy te legyél a külső világok legfőbb harcosa!

A verekedős játékok soha nem panaszkodhattak népszerűtlen mivoltuk miatt, amióta csak első képviselőjük megjelent a piacon. De azt bizton állíthatom, hogy még soha, semelyik játék körül nem alakult ki akkora a felhajtás, mint akkorát a Mortal Kombat szinte könnyedén hozott létre. Lélegzetelállítóan jó ötlet volt az egyes szereplőket élőszemélyekről digitalizálni, soha játékban nem volt ilyen életszerű a szereplők mozgása.

Mindezt kombinálva nagy adag vérrel és erőszakkal, a Mortal Kombat hatalmas sikereket ért el.

Az első részt természetesen követte a második, melynek rövid keret történetét lehetett olvasni a cikk elején.

S hogy mit fejlesztettek a játékon?

Új ellenfelek, új mozdulatok, s még több erőszak. A Nintendo kezdetben nagy súlyt helyezett arra, hogy a gépen megjelenő játékok erőszakmentesek legyenek, ezért az MK első részének SNES verziója nem tartalmazhatta azokat a brutális, véres jeleneteket, amiket a konkurens Sega igen. Ennek következtében a Genesis népszerűsége nagyot nőtt, míg az SNES lemaradt.

Ebből tanultaka Nintendo üzletemberei, s az MK II SNES-re írt változata már egy az egyben megegyezik társaival. Hogy mégis adjanak egy picit a régi, erőszakmentességet hangsúlyozó politikának, a játékra egy "csak 17 éven felülieknek ajánlott" matrica került.

Hogy mennyire indokolt ez a lépés?

Szerintem nagyon, ugyanis a Mortal Kombat II felsorakozott az olyan vad játékok mellé, mint például a Cannon Fodder.

Mit lehetne még elmondani a játékról?

Rendkívül jól játszható, egyetlen egy apró hiányosságát azért érdemes megemlíteni.

A Street Fighterrel ellentétben, a védekező mozdulatot nem az ellenféltől való távolodás indítja automatikusan, hanem nekünk kell egy külön gombot nyomogatni. Ez a funkciót gyakorlatilag használhatatlanná teszi, ugyanis nincs az az ember, aki magasabb szinten jó hatásfokkal tudna védekezni az egyre erőteljesebb támadások ellen.



Kivel állunk szemben?

Liu Kang: a torna igazi mestere. Liu Kang volt az egyetlen, aki letudta győzni Goro-t és Shang Tsung-ot.

Most visszatért, s erősebb mint valaha, megvédve a Shaolin kolostor szerzeteseinek becsületét egy újalacsony tűzlabdával és a pusztító bicikli rúgással.

Kung Lao: az első Mortal Kombat nyertese, akit Goro és Shang Tsun győzött le. Bosszúra szomjazva visszatért, egy sereg új mozdulattal, melyekkel szuperül tudja forgatni kalapját.

Johnny Cage: a hollywoodi fejvadász visszatért a már megszokott tulajdonságaival s mozdulataival. A Shadow Kick megszűnt, de atűzlabdák veszélyesebbek, mint valaha. A híres sárkány ütés bármelyik, ún. utcai harcosból vagdalt húst csinál.

Reptile: a gödör mitikus karaktere, most csatlakozik a többiekhez a külső világokban. Többé már nem birtokolja Scorpion és Sub-Zero mozdulatait, ám megvannak a saját kis ütései, trükkjei.

Jackson Briggs: Jax egy igazi nehézfiú! Ez a fickó nagyon-nagyon gyorsan, nagyon könnyen össze tud verni! A fogásai és az ütései még a ... is kiverik a legtöbb ellenfélből. Valaki, akivel nagyon kell vigyázni.

Mileena: az egyik halálos hölgy, bárkinek méltó ellenfele lehet, ezen a tornán. Olyan mint a villám, nagyon gyors, ezt a tulajdonságát mindenképp ki kell használnod!

Baraka: a gonosz kinézetű Baraka a külső világból származik. Gonosz szemei, fogai és kopasz feje gyanús kinézetet kölcsönöznek neki. Farkasember-szerű állkapcsai vannak, s nem fél használni őket. A pletyka szerint Goro unokatestvére.

Scorpion: A szupernindzsa, Sub-Zero örökös nagy ellenfele visszatért, szívósabb, mint valaha. Öltözéke kis eltéréseken kívül megegyezik Sub Zero-éval. Új dobó, új birkózó mozdulat! Szívós fickó, nem könnyű legyőzni.

Sub-Zero: a jéghideg nindzsa, még jegesebb trükkökkel újra itt van! Meg tudja fagyasztani a talajt, ha az ellenél ide lép, elcsúszik. Ez, követve egy jobb horoggal, mindig beválik.

Kitana: úgy néz ki, mint Mileena ikertestvére. Kitana egy gyönyörű nő, aki mellett Sonya Blade úgy néz ki, mint Mary Poppins. Halálos hölgy!

Raiden: a dicsőséges, halhatatlan villámisten visszatért! Miután az első tornára személyre szóló meghívót kapott, idén újra eljött, hogy bebizonyítsa az istenek hatalmát. Vigyázz az új elektromos fogásra, s a középmagasan érkező torpedóra!

Shang Tsung: a Mortal Kombat gonosz főnöke a hazai pálya előnyeit élvezheti a külső világokon. Bármelyik karakterré át tud alakulni (a pletykák szerint Goróvá is!) így akarván meg bosszulni vereségét!

A tűzlabdák nagyszerűen működnek nála, úgy látszik, ő a legnépszerűbb karakter.

Aki játszott az első résszel, az a másodikat még inkább élvezni, akarom mondani, vérezni fogja.

Prunoki

ÉRTÉKELÉS: 96%
SNES – GG















BATTLE-CORPS











A CORE DESIGN nem tétlenkedett az utóbbi időben. Az őszi ECTS-re néhány új MEGA CD játékot is kihozott. Ezek közül szeretnénk most bemutatni kettőt.

Az első, most ismertetésre kerülő program a BATTLECORPS címet viseli. A mostanában oly divatos "beülök egy robot-tankba, és irtom az ellent" típusú játékhoz van szerencsénk.

A játék minden előítéletem ellenére kellemes csalódást okozott. A hanghatások nagyon jóra sikeredtek, a CD-s zenei aláfestés jó hangulatot ad a játéknak. A grafika miatt sem kell szégyenkeznie a programozó gárdának.

Bár nem vektoros grafikát látunk a játék során, hanem valószínűleg sprite-okkal oldották meg a fiúk a dolgot, ennek ellenére a grafika nagyon szép, és a mozgatása sem hagy sok kívánnivalót maga után (a SEGA képességeit figyelembe véve).

Az elindítás után a szokásos választás elé állít a gép. Itt adott három karakter, akik egymástól különböző adottságokkal rendelkeznek. Ezek a **sebesség**, a **páncélzat** és az **erőnlét**. Ha kiválasztottuk a nekünk megfelelő karaktert, akkor a harcmezőre kerülünk. Itt a következőket fedezhetjük fel a képernyőn.

A kép középső nagy részét a külső táj képe uralja. Itt kapott helyet a jobb felső sarokban a terep felülnézeti képe, egy kis ablakban. Ez alapján tudunk szigetről szigetre haladni. Ez alatt a radar képernyője látható, funkciója senkinek nem okozhat gondot. A radar jobb oldalán robotunk állapotát tudjuk nyomonkövetni. A kis robot ikon két oldalán látható sáv közül a bal oldali a páncélzatunk állapotát jelzi, míg a jobb oldali a túlmelegedés esetén csökken (igen, ugyanis egy vulkanikus terepen kell mászkálnunk és a lávatengeren keresztül szigetről szigetre haladnunk).

A radarernyő bal oldalán az éppen aktív fegyverzetünk látható. Játék közben lehetőségünk van a "C" gombbal a fegyverzet váltására. A játék elkezdésekor a következő pusztító eszközök állnak rendelkezésünkre. A **normál gépágyú** végtelen számú lőszerrel, **aknavető** 20 bombával, egy nagyobb kaliberű **gépágyú** 100 skulóval, egy **lángszóró** 100 egység töltettel, valamint célkövető **rakéták**, összesen 20 darab. Ezek természetesen fogynak (ha használjuk őket — "B" gomb), a szokásos utánpótlás itt is adott, ellenfelek likvidálásával tehetünk szert ezekre.

A radar feletti részen még helyet kapott egy fontos indikátor. Ez azt jelzi, hogy gépünk milyen sebességi fokozatban van. Három előre és kettő rükverc fokozat között válthatunk (a láván például érdemes hármas előre fokozattal átrohannunk). A sebesség indikátor mellett jobb és baloldalon a fegyverszimbólumok melletti sávok jelzik a gépágyúnk túlmelegedését. Erre mindig figyeljünk, mert ha ez túlmelegszik, akkor nem tudjuk teljes tűzerővel használni. A kép felső részén kapott helyet az üzenetsor. Itt kapunk aktuális információkat a programtól (pl. MAIN GUN OVERHEAT stb.).

Az irányítás egy kicsit furára sikerodett. Ezt azért írom, mert gépünknek a tornyát is tudjuk forgatni minden irányban (jobbra-balra, fel-le) — akár mozgás közben is. Először egy kicsit nehézkesnek fog tűnni, de hamar megszokható. A programozók a következő képpen oldották meg a problémát.

Az "A" gomb vezérlőgombként funkcionál. Ha ezt nyomvatartjuk, akkor a lövegtornyot tudjuk mozgatni, elengedve pedig a tankot. Ha ez így nem tetszik, akkor PAUSE módban megcserélhetjük az irányítást. Ilyenkor a lövegtornyot tudjuk mozgatni az iránygombokkal, az "A" gombot nyomvatartva pedig a tank mozgását vezérelhetjük.

Még egy fontos információ. A célkereszt körül körbe-körbe rohangáló kis nyilacska, az ajánlott haladási útvonalat jelzi.

Mindent egybevetve egy kellemes, jól kivitelezett, szép grafikájú lövöldözős programot sikerült a CORE csapatnak összehozni. Remélem nemsokára itthon is kapható lesz. Cartridge-os változat fejlesztéséről sajnos nincs információnk.

SAKMAN

ÉRTÉKELÉS: 79%
SEGA-MCD

SOUL STAR

A másik bemutatásra kerülő CORE fejlesztésű program a SOUL STAR nevet viseli.

Grafikailag ugyan egy kissé elmarad az előző programtól, viszont hanghatásai nagyon jól kidolgozottak (a tájékoztatás szerint, 14 sztereó csatornát hallhatunk), ezen kívül szuper szimfonikus CD-s zene is társul az elmondottakhoz.

Ha felkészültünk a küzdelemre, akkor beülhetünk "AGRESSOR" típusú "multi mode" csatahajónkba, és kezdődhet a móka! Gondolom rájöttetek arra, hogy szintén egy lövöldözős programmal állunk szembe.

A grafika nagyon vektor kinézetű, de ha egy kicsit jobban megvizsgáljuk a dolgot, akkor rájöhetünk, hogy nem az. Úgy látszik a CORE csapatnak nagyon jól megy a vektor helyett, a többszáz sprite-animációt használó program kivitelezése.

Memóriahely van dögivel a cartridge-on, a MEGADRIVE vektorszámításból pedig, amúgy sem a leggyorsabb hardver.

Mindezek ellenére szépen megoldották a dolgot. Játék közben az űrhajónkat hátsó nézetből láthatjuk, a szembe ill. hátunk mögül jövő különféle objektumok a lelövendő kategóriába tartoznak. Elég szép számmal fedezhetünk fel különféle ellenséges űrjárműveket, ez is a programozókat dicséri.

Az űrben folytatott küzdelmet sikeres túlélés esetén a játék közben egyre közeledő bolygón — űrbázison folytathatjuk tovább.

A második pálya űrbeli részének a végén, például egy hatalmas robotfej formájú űrállomásban folytathatjuk a küzdelmet.

Itt természetesen lehetőségünk lesz különböző földi (nem repülő) objektumok megsemmisítésére is. Itt találhatunk különböző épületeket, lépegető robotokat, hatalmas üzemanyag tartályokat, meg miegymást.

Egyébként ez a rész a legszebb a programban, nagyon szép sima szembescroll-t csináltak a programozók. A többi lövöldözős programhoz hasonlóan, itt is adott jónéhány extra fegyver használata.

Ezek között a "B" gombbal válthatunk.

A fegyverek közül, néhány végtelen mennyiségű lőszerrel bír, míg az igazán nagy pusztítást előidézők, sajnos csak néhány alkalommal használhatók. Természetesen az ellenfelek lelövésével pótolható ezek hiánya, vagy a meglévő fegyvereink hatásfokát tudjuk tuningolni, illetve pajzsunkat is tudjuk némiképp töltögetni. Ezt a képernyőn megjelenő különféle színű forgó "gyűrűkön" való keresztülrepüléssel tudjuk megtenni.

A kép felső részén a legfontosabb adatokról tudunk tájékozódni. Balról jobbra a következőket láthatjuk.

A **gép pajzsának energiáját jelző indikátor**, az éppen aktuális fegyverzet a hatásfok-jelzővel — ha az tuningolható, illetve a töltetek számával.

Középen a **pontszámunk** látható.

A kép másik oldalán valószínűleg a két játékos üzemmód esetén aktivizálódó **kijelzők** láthatók, mivel ugyanúgy néznek ki mint a baloldali kijelzők.

Sajnos ezt nem tudtuk kipróbálni. Sebaj, majd ti kipróbáljátok (ha majd lehet kapni a stuffot itthon is).

A CORE ígéretei szerint, 47 szintet fog majd tartalmazni a játék, de szerintem elég kevesen fogják megtudni, hogy miként is néz ki a 47. pálya. Ugyanis egy kicsit nehézre sikeredett a program. Az is lehet, hogy csak én nem voltam elé türelmes, és gyengék a reflexeim. No mindegy. A programról ennyit.

Azért még szeretném megdicsérni a CORE-os fiúkat a munkájukért, és remélem, hogy a jövőben ennél csak színvonalasabb munkákat fognak kihozni, és nem adják alább.

SAKMAN

ÉRTÉKELÉS: 66%
SEGA-MCD








LEGEND







Ez nem lehet igaz! Vajon mit gondolnak a szoftverházak, mennyi ideiglehet még folytatni a Golden Axe, vagy a Double Dragon sorozat másolását?!

Számomra mindenesetre már nem túl sokáig! Ha valaki bekötött szemmel elhajít egy zsömlét a szerkesztőségben, minimum egy klónt eltalál a sok közül. Teljesen nyilvánvaló, hogy az SNES tulajdonosok nem szenvednek hiányt a hasonló játékokból, hát akkor meg mi értelme van kiadni még egyet?

Nagyon szívesen elmeséléném a játék keret történetét, de biztos vagyok benne, hogy néhány szóból mindenki ki tudja találni az egészet: sárkányok, gonosz hadurak, bátor testvérek, kardok, boszorkányság, s hasonló dolgok. Napjainkban ez már eléggé elkoptatott, nem igaz?

Azért a játék nem ennyire katasztrófális, be kell vallanom, hogy az egyik legjobb Golden Axe klónról írtam eddig meglehetősen negatív véleményt.

Nos, egy nagyon kis esély van arra, hogy Te, aki olvasod ezt a cikket, nem találkoztál még ezzel a játéktípussal. Arra már nincs tippem, hogy ez milyen módon lehetséges, de nagyon kis esély mindenesetre van.

Mondhatjuk, lehet, de nem túl valószínű. Mi történik a játék során? Te(és egy barátod, ha ketten akartok játszani) egy vízszintes irányban gördülő pályán haladsz előre, lehetőség szerint minden ellenfelet megölve, aki az utadba áll. Időnként egy-egy nagyobb teremtmény is előbukkanhat, akit a kicsiknél többet kell csépelni az aktuális fegyverrel. A pályán vannak mágikus, ravasz bombák és erősokszorozók is, ám ezek a játék menetét nem befolyásolják lényegesen.

Ugrani és kardot forgatni, nagyjából ennyi az egész, természetesen a megfelelő ütemben és sorrendben.

A grafika nagyon jó, színes, változatos háttér, amitől a megfelelő mértékben elütnek az előtérben látható játékosok alakjai.

A zene és a hangeffektek legjobban az elképzelt középkori heavy metálra akarnak hasonlítani, helyenként elég jók. Mindent egybevetve, ez a játék kizárólag a fanatikus Golden Axe rajongóknak ajánlható, akiknek elégfelesleges pénzük van a hasonló játékok megvételére. De ők semmiképp se hagyják ki!

FRANK

ÉRTÉKELÉS: 76%
SNES



SUPER ADVENTURES ISLAND II







Halljátok Higgins történetét, aki elindul, hogy kiszabadítsa barátnőjét, Tinát. Higgins az elmúlt éjjel álmot látott, melyből tudja, hogy kedvese egy távoli szigeten található labirintusban raboskodik. A játék során rengeteg döntést kell hoznunk, s a stratégiai elemek között is el kell igazodnunk, ha célba akarunk érni.

Az út mentén hasznos tárgyakat, térképeket, s fontos, a játékállást tároló helyeket lehet találni. A zene amolyan Take That féle diszkó muzsika egy dobgépszerű alappal.

Egy öreg fickó Pooka Pooka szigetén pályára állít bennünket a hercegnő felé, s amilyen jóságos és bőkezű, teljes száz aranyat is a markunkba nyom.

A következő megálló Higgins számára egy kocsma, mely "jó hírnévvel bír, a gyönyörű álmok ihletése terén". Tíz aranyért szobátkaphatunk éjszakára, s a gyönyörű álom is garantálva van. Akár meg is próbálhatod, nem igaz?!

Ha lemondunk a tíz aranyról, Higgins megkapja szobáját, s a föld hölgyéről álmodik, aki hasznos tanácsokkal látja el őt: találd meg az ezüst kardot, s húzd ki a sziklából! Mellesleg meg indulj, s mentsd meg őt. Egy igazi gentleman soha nem utasíthat vissza egy ilyen kérést.



Az álomból felindulva elindulunk Puka Puka felé, ahol repülő halakat és malacokat találunk. Pénznek és varázsitalnak is bővében van a hely.

Ugorjunk fejest eme RPG/platform keverékbe, hogy eljussunk a sziklához. Ez megnyitja az utat, a máris sokféle kapcsolóhoz úszhatunk (hold, csillag, nap, víz és villám).

Innen nem folytatom tovább a történetet, sajnálom. Higgins megmenti és feleségül veszi Tinát, majd elindul eltölteni vele egy romantikus vakációt, ám egy trópusi ciklon elszakítja a szerelmeseket egymástól. Tina Waku Waku szigetén ébred, heveny emlékezet-kiesésben szenvedve, miközben Higgins is hasonló problémával küszködik, csak egy másik szigeten.



Tinát egy jóságos király találja meg, aki megszereti a lányt, majd megkéri a kezét. Ám abban a pillanatban, mikor megpróbálja Tina ujjára húzni a gyűrűt, a már ismerős forgószél újra lecsap, s elrabolja hősnőnket.

Nos, immár mindkét, a játékban fellelhető hölgyet meg kell mentenünk.

És ez így folytatódik tovább. Nők megmentése, varázsitalok megkeresése, különleges fegyverek és pajzsok, változatos ellenfelek és játékállás mentések, mikor csönget valaki. S mindez picit gyönyörű, többé-kevésbé játszható kivitelben.

LINDA



ÉRTÉKELÉS: 80%
SNES

SOCCER KID™

Vitorlás űreszköz haladt föld körüli pályán, bennekupákból, serlegekből álló gyűjtemény.

Közben a kék bolygót foci VB tartotta lázban. Trevor Jenkins ábrándozó tekintetét a közvetítés képe töltötte be. Trevor maga volt Soccer Kid, bár szülei szerint ilyen névvel nem lehet élni. Hirtelen egy űrhajó töltötte be a közvetítés feletti eget. A műsorvezető meglepetten kommentálta a nem mindennapos eseményt.

Az űrhajó vonósugarával begyűjtötte a VB kupáját. Benne a megelégedés kék pirja futott át az idegen kalóz nyálkás csápjain. A hajó fellendült, hamarosan kilépett a légkörből. Az örömmámor súlytalanságában lebegő csápok gazdája nem vette észre a figyelmeztető jelzést. Nem is volt túl fontos ez a jelzés. Éppen csak egy arra kóborló műhold vészes közeledését jelezte.

A két tárgy találkozását fényes villanások és mély detonációk követték.

A kupa pedig..., nos igen, a kupa darabjai visszahullottak. Trevor, már csak fél füllel hallotta a kommentátor szavait. Nem késlekedhetett. A világnak szüksége volt rá. Felvette legjobb mezét, megragadta labdáját és elindult. Mikor az ajtó kitárult, ott állt Soccer Kid! A fenti eseményekről számol be a játék elején egy 5 perces rajzfilm. A kupa darabjait kell Soccer Kidnek összegyűjteni Anglia, Japán, Olaszország, Oroszország és az USA érintésével.

A labdája olyan számára mint egy végtag. Dekázgat, fejelget, egyensúlyozik a labdán, becsúszik, és pontosan célba talál. Bár kapuk itt nincsenek, de az útjába kerülőket is pontos rúgásokkal lehet félreállítani.

Az options menüből kérhetünk Soccer Kid-től egy bemutatót (**tutorial**), ahol azt is megmutatja, hogyan használhatjuk a control padot. A játék összesen harminc pályát tartalmaz, 15 különböző helyszínnel. Ezeken kívül bonus pályákra is bejuthatunk némi laszti rugdalásért.

A játékban célunk az, hogy épségben eljussunk a pályák végére. Minden második pálya után új helyszínre kerülünk, és minden harmadik helyszínről, új országba juthatunk.

Labdánkat nagyon könnyen elveszíthetjük, vagy egyszerűen csak egy szögtől kilyukad, ezért több labda áll rendelkezésünkre, amiket hosszabb **piros gomb** nyomással hívhatunk elő.

A tárgyakat a labda elrúgásával is begyűjthetjük, így sokszor nem kell kockáztassunk egy madárcsípést, vagy lezuhanást. Valamennyi focistát ábrázoló kártyát be kell gyűjtened, ha a bonus pályán meg akarod találni a kupa egy darabját.

Minden helyszín végén a helyi stadion eredmény hirdetőjéhez érünk, ahol a program pontokkal jutalmazza eredményeinket. Itt a labda trükköktől a fejesekig mindenért pontot kapunk, és ha meg volt a 11 kártyánk, akkor jöhet a bonus pálya.

A szintek teljesítése nem nehéz feladat, szinte elég végig ugrálnunk, az ellenfeleket lerugdosva. Ha valamennyi kártyát meg akarod találni, akkor viszont alaposan végig kell járd a pályát, ahol necsak az út felett, hanem alatta is akadhatnak begyűjteni valók.

A kártyákhoz gyakran csak gyakorlással és ügyességgel juthatunk, de van ahol gyorsaságunk a döntő.

Nézzünk kedvcsinálónak egy kis útikalauzt:

Kisváros: Az utat karbantartások nyomai tarkítják, de az ép részeken gördeszkás és biciklis forgalom van. A szomszéd veszett kutyája is vadul rohangál. A fák felett vigyázzunk a csípős csőrű csalogányokra. Az omladozó ház mellett egy csőbe rejtették az egyik kártyát, amit felülről szedhetsz ki.

Vidék: Kígyók békák olvadnak bele az aljnövényzetbe, de a bárányokat és gazdájukat is nyugodtan állítsd félre az útból. A tavakat a fák felett is kikerülheted. Jól nézd meg a talajt, mert a vakondtúrásokon át fontos üregekbe juthatsz.

London: Nézd meg a Tower-t az emeletes buszok tetejéről. Igazán remek a kilátás innen London nevezetességeire. Használni ugyan nem tudod a metrót, legalább a megállókon nézz jól körül. A város végén egy felfuvalkodott hólyagot kell megtaníts védeni. Úgy rúgd a labdát, hogy egyszer se menjen el mellette és repülhetsz Itáliába.

Romok: Ókori romok, köveken sütkérező kígyók, veszélyes alagutak nehezítik meg utadat. Vigyázz a légiósok szellemével és nyugodtan használj el több labdát is.

Velence: Tipikus velencei házsorok előtt, vízzel körülvéve vezet tovább utad. A gondolák és a hangulatos hidak között ne feledd: ahol étterem, ott pincér is van. Ahol pedig nagy lejtő van, ott gyorsan átgurulhat rajtad egy hordó. Innen még messze van a Vörös tér, az őrült japán professzor és a vadnyugat, de a meglepetések örömét semmiképp nem venném el tőled.

A játék grafikája nagyon változatos. Két szinten scrolloz, de még a háttér is animál. Az országok között átvezető animációkon keresztül követhetjük az eseményeket, ahol továbbra is űrkalózunk nyugtalanít minket. A főhős mozgása apró termete ellenére rendkívül kidolgozott, a labda mozgása szinte teljesen élethű.

A zene az ízlés kérdése, de a lényeg az, hogy a CD-ről jön, és egy óra a teljes hossza.

Ami pedig rendkívül játszhatóvá teszi, az a mentési lehetőség. Minden ország végén elmenthetjük eredményünket a CD^{32}-be. Így nem kell holnap elölről kezdened az egészet. Véleményem szerint a legtöbb mászkálós játéktól — de nem a Soccer Kidtől — ez veszi el a kedvét az embernek. Ha pedig valaki azt nézi, mennyi adatot kap a pénzéért, akkor nyugodt lehet. A játék a zenével és az animációkkal szinte teljesen betöltik a CD-t! Hát akkor indulás! Rúgd el a bőrt és szaladj amerre gurul!

Lázi













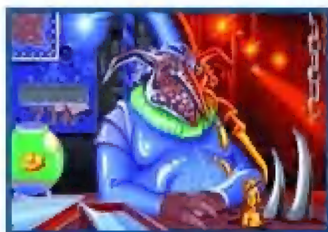
DIGGERS











ÉRTÉKELÉS: 57%
CD32

Bizonyára sokan ismerősnek találják ezt a játékot, ami nem e havi CD32 újdonságunk, mivel ez volt a legelső lemez konzolunkhoz.

Mivel néhány CD32-höz gyárilag mellékelték, remélem sokan találnak majd itt tovább vezető információt akincsekkel teli tárnákhoz. A játékban legfontosabb célunk, hogy bankszámlánkon 16500 zogs — helyi fizető eszköz — várjon nyugdíjas éveinkre.

A Zarg bolygón szűkösek a megélhetési lehetőségek. Egyedül az ásványokban gazdag földet éri megtúrni. Erre a munkára négy faj is szakosodott, akik között mindig találunk munkaerőt. Az egész földrészen, több mint harminc tárna van megnyitva a bányászok előtt, ahol két társaság dolgozhat.

Aki a kiszabott összeget egy területen teljesíti, az szomszédos bányában folytathatja munkáját. Nézzük, milyen eszközök állnak bányászaink rendelkezésére, kezükön kívül.

Ásó — régi, ám hasznos szerszám. Természetesen minden emberünknek van sajátja.

Elsősegély doboz — Hasznos lehet, ha emberünk túl hamar kerül, egy kürtő tetejéről az aljára és nem esik puhára.

TNT — ugye nem kell bemutatni a kis destruktív rudakat, de azért ne nézzük közelről a működését.

Map — a térkép folyamatosan friss információkat szolgáltat. Használatához le kell tenni a földre, és ott ráklikkelni.

Small tuneller — A hordozható "vakond". A vakond, csak megy előre, emberünk pedig szedegeti utána az érceket.

Large tuneller — Nagyobb üreg vágó, ami a köveken és bányászokon is átgázol.

Telepole — egy teleport állomás. Az ilyen állomások között a teleport kapcsolóval gyorsan ugrálhat emberünk. Rendkívül hasznos tárgy.

Csille — Természetesen sínnel együtt használható emberek és nagy mennyiségű érc szállítására.

Lift — A mély kürtőkbe telepítve biztosítja a biztonságos közlekedést a lent és a fönt között.

Bridge, boat — gyakran tavak felett is szükséges közlekednünk, erre szolgál a híd elem és a csónak. Vigyázzunk, ez a csónak igen sérülékeny. A játékot csak egyetlen bányában kezdhetjük, és mindig a határ mentiekre mehetünk tovább. Mindig megtudjuk, hogy mennyi az a pénz, ami a továbbjutáshoz kell. Ez eleinte 600 zorg, amit a gép kb. 25-30 perc alatt szed össze (teljes létszámmal).

Ezt az időt kitolhatjuk, ha a konkurens bányászokat ritkítjuk. A verekedéseknél legyünk résen. Mielőtt meghalna emberünk teleportáljuk ki a zűrből. Figyeljük mindig a kis zászlókat a kép alján, nehogy leelőzzenek. Az első néhány bányában ne költekezzünk mindenféle drága kütyüre. A 600 zorg olyan kevés, hogy egy bánya gép ára nem térül meg előbb, mintha csak kézzel dolgozunk.

Folyamatosan dolgoztassunk mindenkit, de legalább figyeljünk rájuk.

Unalmukban könnyen elbóklásznak, vagy olyan helyeken áshatnak, ami nem szerepel a terveinkben.

Bevált módszer, ha vízszintesen ásunk, a sorokvégén megyünk csak kicsit mélyebbre. Így nem esnek nagyot embereink.

Ha később már több pénzre van szükség, akkor már kevés a bányászok kétkezi munkája. Először liftet és small tunellert vegyünk. Ássunk egy függőleges kürtőt és állítsuk fel benne a liftet. Ehhez az kell, hogy a lift akna alatt és felett is sima megmunkálható legyen a talaj. Innen szintről szintre hordhatjuk a "vakond"-ot és jobbra balra küldhetjük.

Minél tovább haladunk, annál nagyobb szükség lesz a felszerelésekre.

A legfontosabb tanács talán az lehet, hogy minden sikeres kiaknázás után mentsük el a játék állását.

Érdemes néhány szót ejteni a munkát vállaló fajokról is. Mindegyiknek sajátosak előnyeik és hátrányaik.

Az **F'targ** például, kétszer olyan gyorsan gyógyul, mint más fajok, ám hamar megúnja a munkát és ilyenkor saját szakállára kezd kószálni.

A **Habbish** gyorsan ás, és más teleportjait tudja használni.

A **Grablins** talán az ideális bányász lehetne, de a jó sörnek soha nem tud ellenállni.

A **Quarrior** nem ijed meg, ha egy kis bunyóról van szó, ám az ásásba hamar belefárad. Érdemes kipróbálni valamennyi fajt, és a játékstílusodnak legjobban megfelelőt választani.

Aki érti, annak nagy élmény lehet a játékból elérhető kézikönyv, aminek egyetlen ám lapozható bűvös lapjáról, minden megtudható. Jó, ha tudjuk milyen világgal van dolgunk. A növény- és állatfauna sem okoz annyi meglepetést, ha megismerjük. A játék a négy legfontosabb európai nyelven ír, és beszél.

A Diggers hosszabb időre lefoglalhatja szabadidődet, de nyugodtan engedj neki. Hív a bánya, vára tárna!

Lázi

Hi Everybody!

A napokban fantasztikus kis gépezet került a kezeim közé, nevezzük egyszerűen csak Game Gearnek. Majd hanyatt estem, annyira tetszett.

Szerintem megérdemli, hogy néhány cheatet keressek hozzá is. Íme az e havi termés, lehet mazsolázni ...

JURASSIC



PARK

MEGADRIVE

Amikor elhalálozol, menj a password képernyőre és nyomd le a startot. Most nyomd le újra a startot és láss csodát, azon a szinten leszel, ahol elhaláloztál. Klassz, nem?!

MEAN BEAN MACHINE

MEGADRIVE

Íme a passwordok. Ja bocs, csak hogy értsétek; R — piros, G — zöld, Y — sárga, B — kék, C — színtelen, H — a narancsszínű kacagó csillag.

EASY: 2. RRRH, 3. CPCG, 4. RCHY, 5. CBBP, 6. CRCP, 7. PYRB, 8. YGPH, 9. YPHB, 10. RYCH, 11. GPBC, 12. RHHY.

NORMAL: 2. HCYY, 3. BCRY, 4. YBCP, 5. HGBY, 6. GPPY, 7. PBGH, 8. GHCY, 9. BPHH, 10. HRYC, 11. CRRB, 12. GGCY.

HARD: 2. GCYY, 3. YCPC, 4. BGCB, 5. RPGG, 6. YYCG, 7. PCBB, 8. CYHY, 9. PBBG, 10. CGRY, 11. BYYH, 12. GCCB.

HARDEST: 2. BBGY, 3. GYGC, 4. PPRH, 5. GRPB, 6. PCGY, 7.BPGH, 8. CPSY, 9. PGHC, 10. GBYH, 11. GPHR, 12. RGHB.

COSMIC SPACEHEAD

MEGADRIVE

Kódok: 2. BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V, 3. D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F, 4. DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT 5. DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

GHOULS `N` GHOSTS

MEGADRIVE

A címképernyőn nyomd le az *A*-t négyszer, majd a következőket: FEL, LE, BAL, JOBB.

Amikor meghallod a hangot; *B* és *START* a sérthetetlenségért!

A music tesztnél válaszd a huszonhatot, a soundnál pedig az ötvenhatot, tartsd nyomva a le-balra irányt az *A*, *B* és *C* gombokkal, nyomd le a *START*-ot. Hogy tetszik Japán?



DESERT STRIKE

MEGADRIVE

Ha tíz élettel szívesebben kezdenél, mint hárommal, írd be kódként: BQQQAEZ.

Ha már itt tartunk, a szint kódok: 2. BQJRAEF, 3. TLJKOAP, 4.WTEOVJP.

B.O.B.

MEGADRIVE

Mindkét joypadon nyomd le az összes gombot, amikor meglátod a "FoleyPresents" feliratot. Egy hang figyelmeztet, a cheat él; teljes lőszerkészlet, örökélet, yeah!

CHUCK ROCK

GAME GEAR

Kódok: 2. 7GO9M, 3. NN6E3, 4. 84AKC.

FANTASY ZONE

GAME GEAR

Az egyes szint első harminc másodpercében, igyekezz minél több hamburgert leszedni. Legalább 2.000 pont összegyűjtése esetén, egy bolt fog megjelenni, amiben kedvedre vásárolhatsz!

WONDERBOY

GAME GEAR

Ha a LE irányt és a START-ot egyszerre megnyomod a címképernyőn, egy titkos cheat vár rád; kedved szerint választhatsz szintet!

ALADDIN

GAME GEAR

Kódok: LAEA, ASNF, DMIA, INSI, NEUA, AALG, BLTO, UIAN.Thanx for Drótmalac!

ALEX KIDD

MASTER SYSTEM

Ha több mint négyszáz aranyad van végső haláladkor, a Game Over képernyőnél nyomd meg a FEL-t és utána többször (kb. nyolcszor) egymás után a kettes gombot. Ezek után aktiválhatod a folytatást!

PAC MANIA

MASTER SYSTEM

Az első szinten falj fel minden labdacsot, de az erőt adókat ne! Ezután szedd fel a labirintus közepén a bónusz stuffot. Ha minden igaz, átteleportáltál egy titkos labirintusba!

RAMPAGE

MASTER SYSTEM

A legtöbb képernyőn felfedezhetsz egy sárga ruhás hölgyet. Ha megeszed őt, kapsz egy extra életet!!!

SAGAIA

MASTER SYSTEM

Csak egy jó tanács, ha nem sértlek meg; válaszd Tiat Youngot!

TWIN COBRA

MEGADRIVE

Maximális fegyvertárért; állítsd meg a játékot (pause), nyomd le: FEL, LE, BAL, JOBB és tartsd lenyomva az A-t, miközben megnyomod a START-ot, hogy visszatérj a játékba.

SONIC CD

SEGA

A címképernyőn nyomd le: FEL, LE, LE, BAL, JOBB és B. Választhatsz szintet kedvedre!

Ha esetleg jobban érdekel a soundtest, akkor nyomd le: LE, LE, LE, BAL, JOBB és A. Természetesen ezt is a címképnél!

ECCO CD

SEGA

Állítsd meg a játékot bármikor, de fontos, hogy ECCO feléd forduljon!

OK, most nyomd le: JOBB, B, C, B, C, LE, C és FEL. Ha jól csináltad, akkor egy titkos menüképernyő jelenik meg ...

TIPPEK NINTENDO

THE ADDAMS FAMILY
SNES

Írj be kódnak öt egyest és indítsd el a játékot. Igaz nulla élettel indulsz, de ha meghalsz, a számláló kilencvenkilencre ugrik majd!
Ha viszont azt írod be, hogy BLRRR, akkor öt szívvel, harminchat élettel startolsz és csak Morticiát kell megtalálnod.

GOOF TROOP
SNES

2. szint: banán, piros gyémánt, cseresznye, banán, cseresznye, 3. cseresznye, piros gy., kék gy., cseresznye, banán, 4. piros gy., cseresznye, kék gy., kék gy., piros gy., 5. banán, cseresznye, kék gy., piros gy., banán.

KI KI KATAI
SNES

A "PLAYER SELECT" képernyőn tartsd lenyomva: X, Y és üsd be: A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B, START.

YOSHI`S COOKIE
SNES

Válaszd a VS módot. Az OPTIONS képernyőn állítsd be: COM. Most tartsd lenyomva: BAL, JOBB és X, majd nyomd le a START-ot is. Ha jól csináltad, hallhatod "Yoshi!". Most nyomd meg újra a START-ot, s jöhet a meglepetés!

TURTLES IN TIME (IV)
SNES

A címképernyőnél a kettes padon nyomd le: FEL, FEL, FEL, LE, LE, LE, B, A, B. Ha hallasz valami hangot, akkor OK.
Most START, válassz teknőst, majd a következő menüben bármelyik főellenséget választhatod. 16 HP-vel és három élettel indulhatsz ellenük csatába.

SIM CITY
SNES

Indulj új várossal, válassz a 999 térkép közül. Most válaszd a "GotoMenu"-t és újra a "Start a New City"-t. 1998 térkép közül választhatsz!!!
Az első évben költsd el minden pénzedet. Amikor év végén bejön az adózóképernyő, tartsd lenyomva a bal irányt és közben lépj ki. Még mindig nyomvatartva menj vissza az adózáshoz, a költekezés legyen 100%.
Menj ki újra és engedd el a gombot végre. Kezdhetsz költekezni, mert a pénzed 999.999- re ugrik! (Hm, nem szép dolog!)

LEMMINGS
SNES

FUN LEVELS: 1. FWKQCJK, 2. TWXZKRM, 3. JPJXFUM, 4. KTJGTSK, 5. HGNNNPX, 6. MLLBCPQ, 7. XBVCKLL, 8. JWGKQPH, 9. JJGKBBH, 10. JJGKQPH, 11. GGWWFXR, 12.PPTDZZG, 13.TPVSDSC, 14. QSPRKMK, 15. BXCHLQS, 16. VDGQWSX, 17. QGNLNFM, 18. DNPFNQR, 19. FQKKFHL, 20. RMHOGBX, 21. ZXBLWZK, 22. HTLDXLB, 23. ZDGHTWD, 24. CFHXPSM, 25. PZBXCXB, 26. CWLGDBC, 27. WDNLSMJ, 28. WDZWWCB, 29. WXBRTMV.
TRICKY LEVELS: 1. SUZFJVM, 2. BNLDXUC, 3. FNGWLWW, 4. RWTKQBK, 5. GGVQQDZ, 6. RTWHNTC, 7. FBMBPFO, 8. GTGCDKQ, 9. KSRXKVK, 10. TBHLCRC, 11. XVJKXBQ, 12. TMRSZMF, 13. CVSDHLF, 14. WXLBGBP, 15. WZNFLWF, 16. FUMTNWW, 17.VVDRGWD, 18. SRXBPPU, 19. GRZHRPP, 20. XTMWFLP, 21. FLMTVPM, 22. KSGVVWK, 23. ZBPBXCT, 24. WHCHBQW, 25. LHDPGNN, 26. HVLXXTH, 27. STVNDPK, 28. JFTQVSX, 29. SKKWSZZ.

TOTAL RECALL
NES

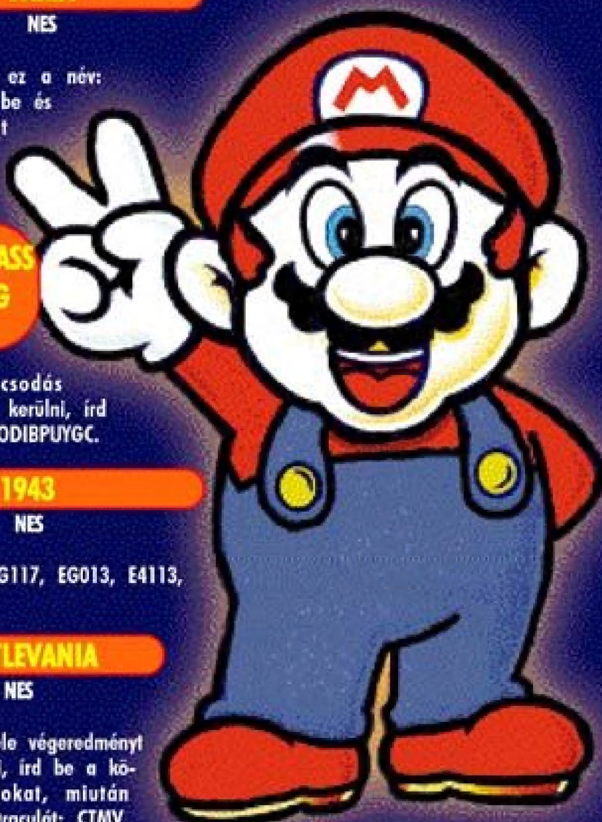
Csak végig kell ülnöd az alkotógárda listáját, s kapsz egy extra életet!

NINTENDO WORLD CUP
NES

Kódok a meccsekhez: 10307, 30707, 01507, 22007, 72107, 11507, 42407, 62607,60207, 22307, 12807.

FARIA
NES

Ha tetszik ez a név: GAOGAO írd be és lesz egy-két kellemes tulajdonságod!



BLACK BASS FISHING
NES

Ha egy csodás helyre akarsz kerülni, írd be: TSVWDEDODIBPUYGC.

1943
NES

Kódok : 7G117, EG013, E4113, ZDIIX, IRIID.

CASTLEVANIA
NES

Ha több féle végeredményt szeretnél látni, írd be a következő kódokat, miután kinyírtad a Draculát: CTMV W26K R5KN SIBK vagy C1DF 026D L1KN SWJK.

JAMES BOND JNR
NES

Első küldetés: 033481, *második:* 258600, *harmadik:* 320370.

KING OF THE BEACH
NES

2. San Diego Side Out, 3. Waikiki Gekko, 4. Copacabana Topflite, 5. Australia Sundevil.

MONSTER PARTY
NES

Ha szeretnél két continue-t, a címképernyőn nyomd le: A, B, Select, UP és START.



TOPLISTA

SNES

1. World Cup '94
2. World Cup Striker
3. FIFA Soccer
4. Rock 'N' Roll Racing
5. Chaos Engine

MEGA DRIVE

1. FIFA International Soccer
2. Pete Sampras Tennis
3. Fantastic Adventures Dizzy
4. PGA Europian Golf
5. Sonic 3

CD32

1. Gunship 2000
2. Labyrinth of Time
3. Sensible Soccer
4. Seek and Destroy
5. Zool 2

3DO

1. John Madden Football
2. Super Wing Commander
3. Crash and burn
4. The Horde
5. Escape from Monster Manor

GAME GEAR

1. Sonic Chaos
2. World Cup USA '94
3. Jungle Book
4. NBA Jam
5. Micro Machines

MASTER SYSTEM

1. Jungle Book
2. Sonic Chaos
3. Tazmania
4. Mickey Mouse 2
5. Andre Agassi Tennis

MEGA CD

1. FIFA International Soccer
2. Tomcat Alley
3. Sonic CD
4. Sensible Soccer
5. Ground Zero Texas

ACOMP

Magyarországon egyedülálló SEGA MEGA DRIVE és GAME GEAR játékválasztékkal várjuk kedves vásárlóinkat üzletünkben.
A játékok mellett az alapgépeket is megvásárolhatod nálunk nagyon kedvező áron.
A CD[32] tulajdonosoknak a folyamatosan bővülő játék kínálatunkat ajánljuk, mely mindenfajta igényt kielégít.

Részletes árlistánkat a GURU és Heti Piac lapjain olvashatjátok.

Várunk mindenkit szeretettel, látogass el hozzánk!

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax: 251-2385

Előfizetési akció olvasóinknak

Lapjainkban már jó bevált előfizetési kedvezménnyel kívánunk kedveskedni olvasóinknak. Aki előre megrendeli és befizeti az előfizetési díjat az alábbi kedvezményeket kapja:

1 éves előfizetés - 2028 Ft
1/2 éves előfizetés - 1014 Ft

De persze ez nem minden, ugyanis az év végéig beérkezett éves előfizetőink között értékes nyereményeket fogunk kisorsolni, melyekről majd később részletesebben olvashattok a JOYPAD-ban.

Tehát várjuk előfizetéseteket a JOYPAD címén.

Megjelent a PC GURU,
megújult formában,
16 oldalas hardware- és software-melléklettel,
VALTOZATLAN ARON!
Keressd az újságárusoknál, vagy fizesd elő!

